# ACTION GAMES

ES MUND

Rep. Argentina AÑO 3 - Nº 25 $ 3,80

EDITORIAL QUARK



ARCADES

MORTAL KOMBAT II

SUPER NES

MEGA MAN X

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

MEGA

3DO

INFORME ESPECIAL

MEGA

SONIC 3

# WELCOME TO T

# MEGA DRIVE

Unica consola Sega Pal-N 220 volt de origen.
No te dejes engañar sólo la consola Mega Drive II tiene garantía y Servicio Técnico oficial Sega en todo el país.



# Llegó la mejor opción en 16 bit




Procesador 16 bit.
Totalmente compatible con cualquier cartucho de 16 bit.
Dos versiones: NTSC y PAL-N.
Provisto de 2 joysticks de 6 botones reales para juegos especiales.
Conectables a CD-ROM.
Con todas las prestaciones de una Megadrive.




Songa es una marca registrada en Corea, Taiwán y Argentina

Distribución Oficial
en Argentina por:
Casa Lin's
Pasteur 532, Capital
Casa Lin's
Esmeralda 491 - Capital
En Córdoba:
(051) 214328
En Rosario: Walter Hogar
Mendoza 5891

## Títulos de 5 ★★★★★

- Aero the Acrobat
- Aladdin
- Art of Fighting
- Aweson Possum
- Bare Nuckle IV
- Davis Cup Tennis
- Desert Strike
- Dragon Ball
- Ecco the Dolphin
- Eternal Champion
- FIFA
- Goof's
- Greatest Heavy Weigh Way
- Joe & Mac
- Jungle Strike
- Jurassic Park
- Lethal Enforcers
- Mortal Kombat
- Mortal Kombat II
- N.B.A. Jam
- Nigel Mansell's Racing
- Normy's
- Pelé
- Prince of Persia
- Road Rage II
- Robocop vs. Terminator
- Side Pocket
- Skitchin
- Sonic III
- Sonic Spinball
- Street Fighter II
- Street of Rage II
- Super Mónaco G.P. II
- Sylvester Tweety
- Tom & Jerry
- TMNT Tournament Fighter
- W.W.F Royal Rumble
- Young Indiana Jones
- Zool
- 7UP Cool Spot
- World of Illusion
- Flash Back
- Virtua Racing

# START

## ACTION GAMES

AÑO 3 Nº 25 - JUNIO 1994

*Es Mundial:*
*Porque este mes vamos a gritar juntos Aguante Argentina.*
*Porque vamos a estar mirando a nuestra selección mientras festejamos el cumpleaños de Action y preparamos el próximo número.*
*No te pierdas la Action de Julio porque va a ser de terror.*
*Gracias por venir a nuestro cumple leyendo Action Games.*
*Te esperábamos.*

*¡Chau Gamemaníacos!*
*La Banda de Action*



Este es el código de puntaje que utilizamos

|  |  |  |  |
|---|---|---|---|
| POBRE | REGULAR | BUENO | OPTIMO |

### SUPER NES



### NINTENDO



### MEGA DRIVE



### MASTER SYSTEM



### PC



### ARCADES

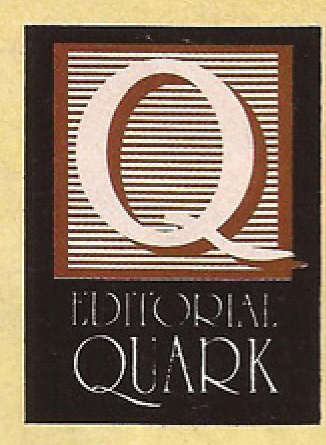
¡DALE FUERTE AL BOMBO!

¡DALE A LAS MATRACAS!!!

PARA EL

2º aniversario

¡LA REVISTA ESTÁ QUE MATA!!!





Azcuénaga 24 - 2º - Of. 4
1029 - Buenos Aires - Argentina
Tel. 951-6239 - Fax 952-3834

**Editor** Elio Somaschini

**Director** Claudio E. Veloso

**Distribución**
Capital
Distribuidora Cancellaro S.R.L.
Virrey del Pino 2639 - Capital

Interior
Distribuidora Bertrán S.A.C.
Velez Sarsfield 1950 - Capital

Uruguay
Berriel y Martínez
Paraná 750 - Montevideo - R.O.U.

**Fotocromía**
MAC TIME S.R.L.
Av. R. Scalabrini Ortiz 636 - Capital

Artes Gráficas Vladimir
Jufre 537 - 1º - Capital

**Impresión** Editorial Antártica S.A. - Chile

**Action Games** es una publicación mensual de Editorial Quark S.R.L., adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas.
Esta versión en castellano de **Açao Games** es publicada mediante convenio y bajo licencia de Editora Azul, Sao Paulo, Brasil.
El material publicado en esta edición corresponde a la versión original de **Açao Games**.




ACTION GAMES

AÑO 3 - Nº 25 - JUNIO 1994

# 3DO REVOLUCIONA EL CONCEPTO DE DIVERSION DOMESTICA

*La 3DO es más que una consola de 5ª generación. Presentada al final del año pasado, inaugura un nuevo concepto de diversión doméstica para toda la familia. La diversión total, alimentada por el CD y con un pie en la multimedia. La 3DO es un aparato interactivo, hecho para jugar, ver dibujos animados, estudiar, oír y hacer música, entre otras cosas. Con tantas aplicaciones inmediatas y una infinidad de posibilidades futuras, la 3DO pretende volverse un nuevo formato de referencia, semejante a lo que es el VHS para el video. Este es el gran desafío de la 3DO Company: transformarse en el patrón multimedia de la primera mitad de la década del '90. La primera plataforma salió por Panasonic. Pero Sanyo ya anunció que pretende presentar la suya en junio. Si es cierto, vendrán otras, de otros fabricantes. ¡Uau!*

**500 SOFTHOUSES FIRMARON CONTRATO PARA PRODUCIR GAMES Y OTROS PROGRAMAS PARA 3DO**

## BREVE HISTORIA

**Setiembre 91:** Fundación de 3DO Company, en los EE.UU.

**Octubre 92:** Comienzan las adhesiones de las software-houses.

**Enero 93:** Anuncio de los socios en el proyecto (Panasonic, Time Warner y Electronic Arts, entre otros).

**Junio 93:** Exhibición del primer prototipo en la CES de Chicago. Tres empresas ganaron el derecho de producir la consola: Panasonic, AT&T y Sanyo.

**Julio 93:** Surge la 3DO del Japón.

**Octubre 93:** La primera máquina, de Panasonic, llega a los comercios norteamericanos. Su precio: 700 dólares.

**Enero 94:** La 3DO Company es la gran vedette de la CES, Las Vegas. Se empiezan a difundir por Sudamérica las primeras consolas, vendidas, como promedio, en 1.200 dólares.

## ASI ES LA MAQUINA



**PROCESADOR:** 32 bits Risk

**RESOLUCION:** 640 x 480 Pixels (puntos).

**PALETA:** 16 millones de colores,

**CAPACIDAD:** reproduce hasta 30 frames/cuadros por segundo. Para dibujos y animaciones, es 50 veces superior al desempeño de computadoras personales y videogames de 16 bits.

**LECTURA:** Drive CD-Rom de doble velocidad.

**SONIDO:** Digital

**COMPATIBILIDAD:** con CDs de audio, video y fotografía. Trae entradas para joystick, teclados, mouse, para audio stereo/video y otros aparatos (foto).

**JOYSTICK:** siete botones con entrada para audífono y control de volumen independiente.

## ALTA CAPACIDAD

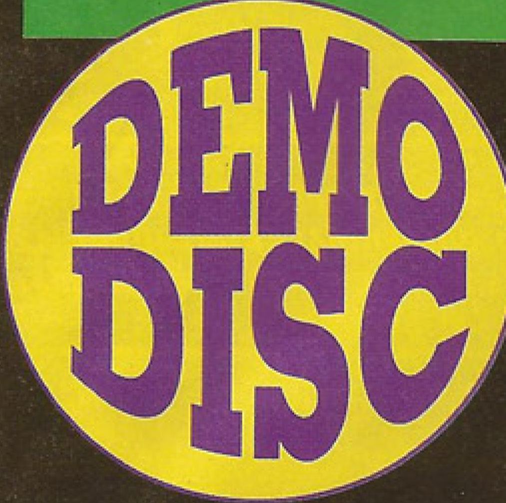
Para dar respaldo al ambicioso proyecto, la máquina cuenta con un procesador de 32 bits de tecnología risk. Esto la vuelve rápida y capaz de mover un gran número de sprites en la pantalla. Resulta práctico: paleta con más de 16 millones de colores y sonido digital de primera. Además del esmero técnico, algunos detalles comprueban que la 3DO Company es una empresa moderna.

Los poderosos conglomerados que están detrás del proyecto incluyen a grandes estudios de Hollywood, un líder mundial del sector de telecomunicaciones (AT&T), renombrados fabricantes de games y las principales grabadoras del planeta. Pero lo más piola, sin embargo, ha sido delegar la fabricación de la máquina a terceros. Esta estrategia refuerza la idea de la 3DO como formato y no como consola. Y la entrada de Panasonic y Sanyo en escena muestra que la cosa va muy en serio.

# PASANDO LA PRUEBA

Para poder explicarles todo "posta-posta" para ustedes, nuestros queridos lectores, nos sacrificamos, conseguimos una 3DO y la probamos aquí en la redacción. ¡Fue una locura! Nadie podía creer lo que veían sus ojos. Y para que ustedes también se babeen, aquí va un breve relato de lo que vimos.

La 3DO Real Interactive Mutiplayer de Panasonic viene con dos discos. Un CD es demostrativo, el otro trae el juego Crash 'N Burn, de Digital Pictures. El demo funciona como un manual audio-visual-interactivo e incluye previews de juegos y dos dibujos que son una masa (Batman y Two Stupid Dogs).



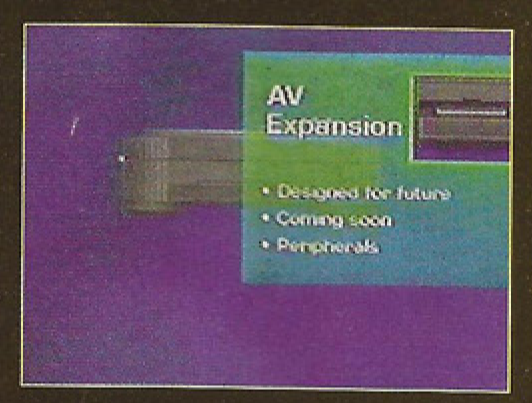

**En cuanto vos colocás el demo en la 3DO, aparecen tres opciones en la pantalla: Real Machine, Diversions y Screenings. La primera está hecha para que conozcas mejor el aparato. En Diversions ves unos jueguitos simples y dibujos copadísimos. Screenings es propaganda dentro de la máquina. Así te vas enterando, en forma interactiva, de las próximas presentaciones para la 3DO. Fijate lo que encontrás en cada una de las opciones.**

## REAL MACHINE

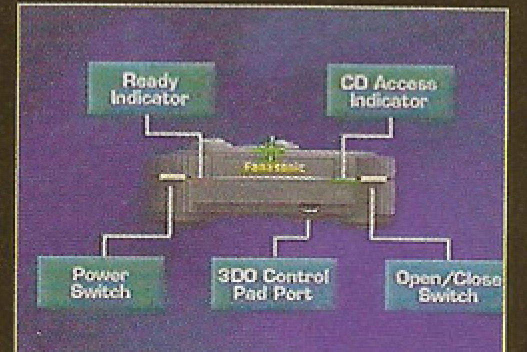
*Joystick en la mano. Llegó la hora de conocer la 3DO. Poné a girar la cosa para averiguar qué te ofrece.*



*El joystick tiene siete botones y entrada para audífono con control de volumen independiente. Más joysticks están en camino.*



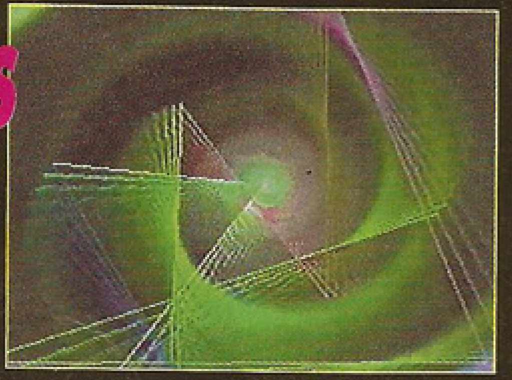

*Esta es una de las dos entradas para periféricos del aparato. La 3DO planea presentar teclados, mouse y muchas otras cosas.*



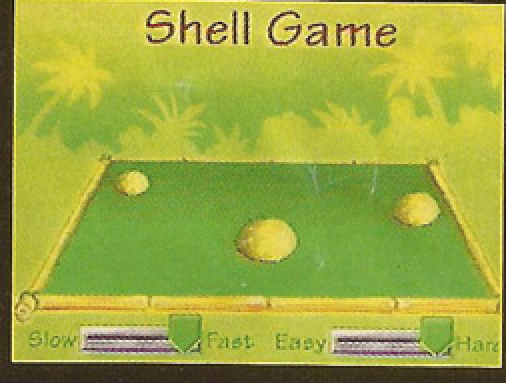

*Una pantalla para que encuentres indicadores y entradas frontales de la 3DO. La máquina explica todo lo que necesitás saber: basta ir cliqueando.*

## DIVERSIONS

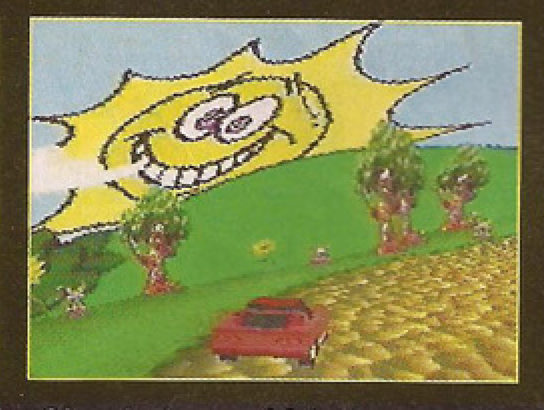
*Games simples y divertidos, un dibujito que es una masa de Batman y el cartoon Two Stupid Dogs, re-cómico.*



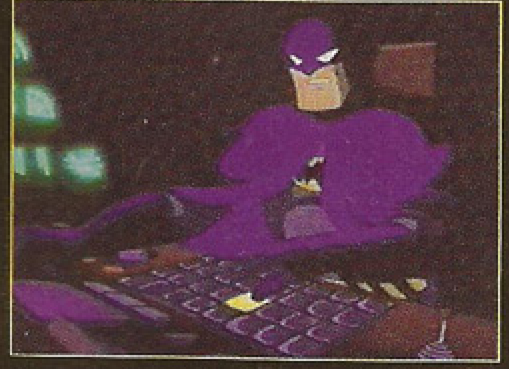
*Colores a montones: un aperitivo de los programas de computación gráfica que vendrán a fin de año.*

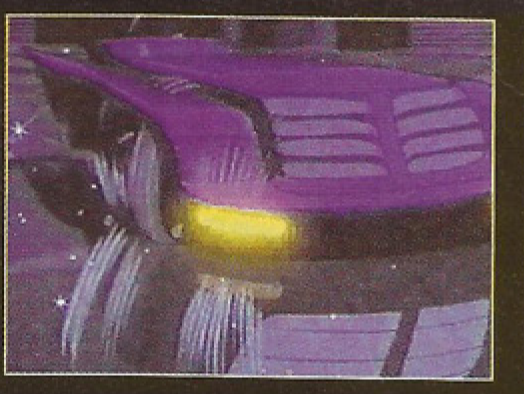



*Juego de las conchas: prestá mucha atención para descubrir cuál esconde la bolita.*

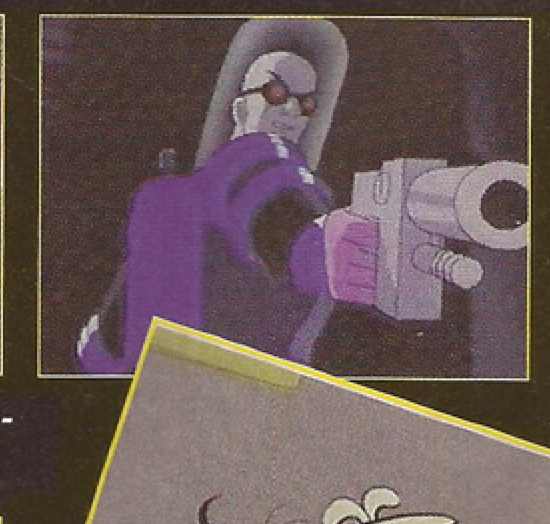


*Simulador: volá bajo entre las montañas. ¡Lástima que el aspecto visual no cambie!*





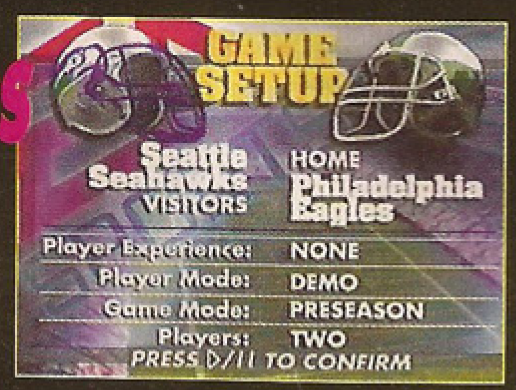
*El dibujo de Batman es una atracción aparte. Warner va a presentar la versión completa del cartoon en agosto.*



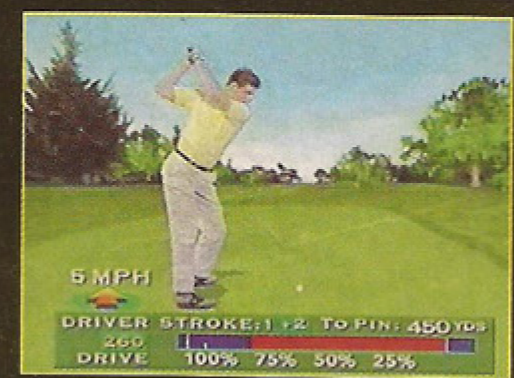
*Estos dos perros son retontos. Pero muy cómicos. En este dibujito, salen detrás de un par de zapatos para tratar de abrir una puerta (?¡?). Ver para creer.*

## SCREENINGS

*¡Genial! Con el control en la mano, podés ver las próximas presentaciones.*




*Si querés saber cuáles games de deportes van a aparecer, andá hasta la puerta "Sports".*




*Este game de golf de Electronic Arts promete ser uno de los más copados. ¡Ya el aspecto visual es una masa!*

## CORTAS

Legitech es la primera empresa en ganar el derecho para fabricar periféricos para la 3DO. O sea: muy, muy pronto, debe aparecer un mouse.

Más periféricos: ALPS, una de las 500 mayores empresas del mundo (según la conocida revista FORTUNE), ya está concentrando sus esfuerzos en el desarrollo de teclados, joysticks y otras maravillas para la 3DO.

Ya salió el primer joystick para la 3DO. Diseñado especialmente para simuladores, el FLIGHTSTICK PRO fue presentado por CH Products.

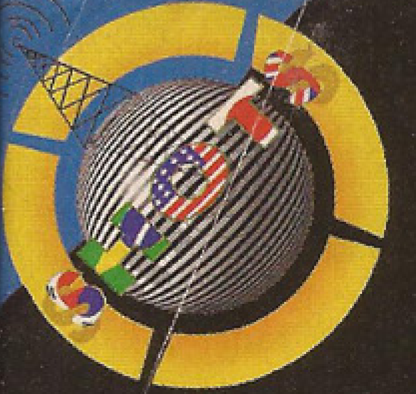
La gigantesca AT&T está finalizando sus investigaciones para presentar su propia 3DO. La gran novedad es el VoiceSpan, para jugar un game con un amigo sin salir de casa. Los dos juegan al mismo tiempo y, de paso, charlan por teléfono.

Panasonic entró en el mercado del software. Sus primeras presentaciones serán True Golf Classics: Pebble Beach Golf Links y The Life Stage.

Sanyo va a presentar su 3DO en junio, en Japón, y, a fin de año, en los Estados Unidos.

¡Hasta la televisión por cable entró en el baile! Intelliplay, del grupo ESPN, va a presentar CDs con trucos deportivos de los grandes atletas. Volley, básquetbol y hasta golf figuran en el programa.

Paramount Pictures va a presentar un programa que transforma tu 3DO en un estudio casero. La maravilla se llama Rock Rap 'N Roll 2 y ya está haciendo historia en las PC. Se puede editar videos, mezclar sonidos ...¡y sobre todo, volverse re-loquito!



| CRASH'N BURN/Crystal Dynamics | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | | | jugador |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

# CRASH'N BURN

El primer game que sale para la 3DO. Crash 'N Burn no decepciona. Vos comandás un auto y tenés que vencer las pruebas a cualquier costo. Para salir bien, el truco es tirarle a todo y a todos. Cada victoria vale dinero que sirve para mejorar tu auto.

La velocidad del juego está re-buena y el aspecto visual es una masa. Con sonido perfecto, digitalizaciones de gente grande y mucho sentido del humor, Crash 'N Burn es un juegazo. Principalmente si tenemos en cuenta que fue terminado medio a los apurones. Es sorprendente para un game de 1ª generación. Pero, seguramente, será superado en menos que canta un gallo.




***Estos son los seis con los que podés jugar. Ninguno de ellos anda muy bien de la cabeza.***

***OK, ganaste una prueba. Gastá el dinero del juego en equipar tu máquina. Las armas potentes son siempre bienvenidas.***




***Fijate solamente en ese cielo. ¡Alucinante es poco! Las nubes son tan nítidas que parecen de película. Lo más copado es que todo tiene movimiento.***

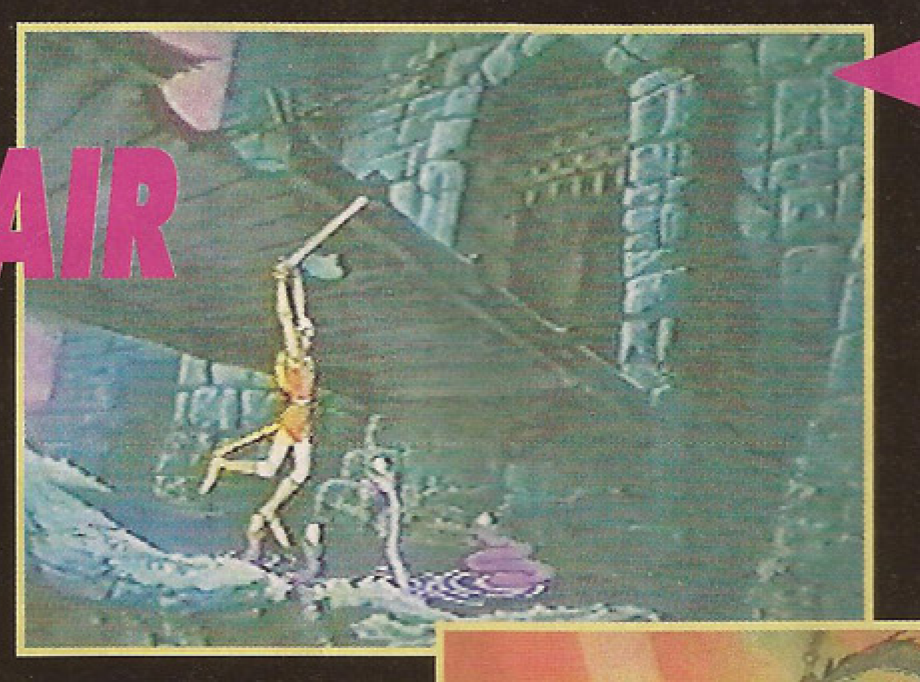
***Tirales a los adversarios y reducilos a polvo. Es una excelente manera de ganar posiciones con rapidez.***

***Este chaboncito es el vendedor más mafioso del mundo. Sus productos son caros, pero vuelven imbatible a tu auto.***

# DRAGON'S LAIR

¡Abran paso! El clásico arcade que hizo historia en las PC ya aterrizó en 3DO. ¡Y se vino con todo! Los gráficos son impresionantes, el sonido es genial y la jugabilidad está por encima del promedio. Los que conocen otros games de esta serie no van a desdeñar a este Dragon's Lair para 3DO.

El esquema es el mismo de siempre: vos tenés que tomar decisiones simples durante las escenas de dibujos animados multicolores. Un solo error y volvés al comienzo de la escena. Si ya probaste la versión de DL para Sega CD, mejor todavía. Los games son idénticos ...¡dejando aparte el aspecto visual y el sonido! Pero sería una maldad comparar las dos versiones. Pobrecito el Sega CD...



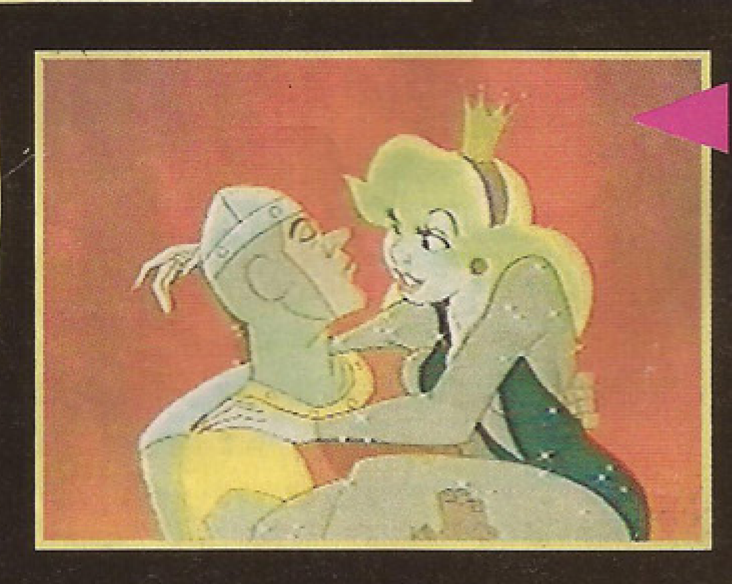
***Enseguida del comienzo vas a quedar colgado de este puente. Apretá B y ↑ para salir del aprieto.***

***La rubiecita vale tantos esfuerzos, ¿no? Y más con esas miraditas de telenovela...***

***El encuentro final con el dragón es para quitarle el aliento a cualquiera. ¡Poné tus neuronas a funcionar y acabá con él!***

| DRAGON'S LAIR/ReadySoft | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | | | 1 jugador |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

***¡Qué bicho loco! Usá tu poderosa espada para acabar con la raza de estos monstruitos de gelatina verde.***



***Felicitaciones, Dick ...¡venciste! Disfrutá de tu premio. ¿Preparado para la próxima?***

## C.P.U BACH

¿Qué tal convertirte en compositor? Con este CD, además de hacer tus propios sonidos, escuchás a los clásicos de Johan Sebastian Bach.

## WAY WARRIOR

¿Te parece que faltan juegos de lucha? Tranquilo. Way Warrior es escalofriante. Basta echar un look a la escena para entender por qué.

## OUT OF THIS WORLD



Ya es un clásico en PC, en Macintosh, en el SNES y en el Sega CD. La versión para 3DO es un absurdo de tan linda.

# SE VIENE CON TODO

Después de un comienzo titubeante, con pocos games producidos, las softhouses que hacen juegos para 3DO se despertaron. ¡Y cómo! Juntas, las empresas decidieron un paquetazo de 43 games para el primer semestre de este año. Y no pararon ahí. El poderoso grupo 3DO afirma que los felices propietarios de la consola tendrán por lo menos 100 títulos a su disposición para final de año. ¡Calma! ACTION GAMES preparó una listita genial con los títulos más esperados. Acomodate en algún lugar confortable y preparate para viajar. Bienvenido. ¡El futuro está aquí!

## BATTLE CHESS

El ajedrez es un juego intelectual,¿no? Pero quien sabe jugar no se pierde una partidita. Y éste es "el" game de ajedrez.

## ROCK RAP'N ROLL 2

Si te copás con los clips, éste es un regalo para vos. Se pueden hacer locuras con este soft. ¡Uau!

## STELLAR 7

¿Qué te parece un viaje por el espacio? Un game con aspecto visual alucinante y desafío copado.

## STAR TREK NEXT GENERATION

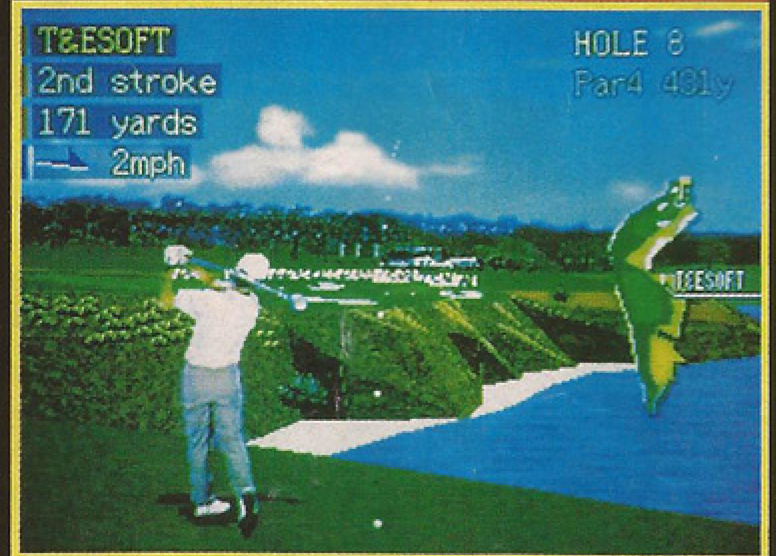
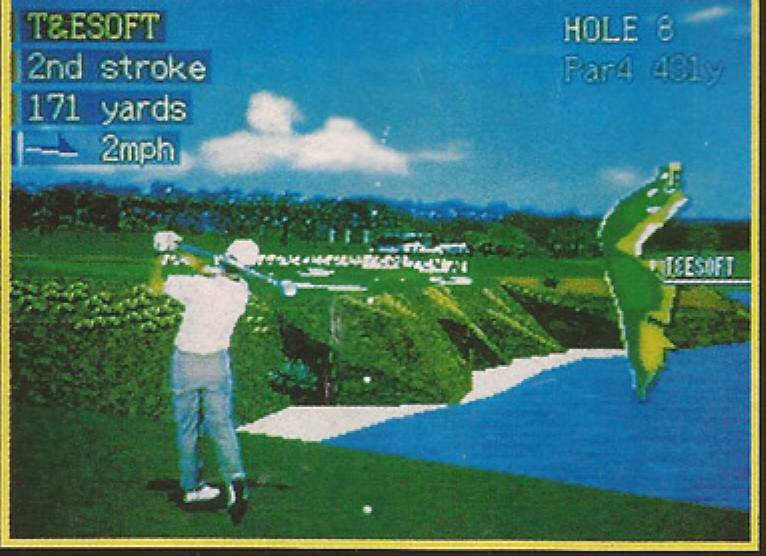


Atención fans de la serie: este game va a salir del horno muy, muy pronto. Quien lo vio dice que la versión para PC parece jueguito de mesa...

## PETER PAN

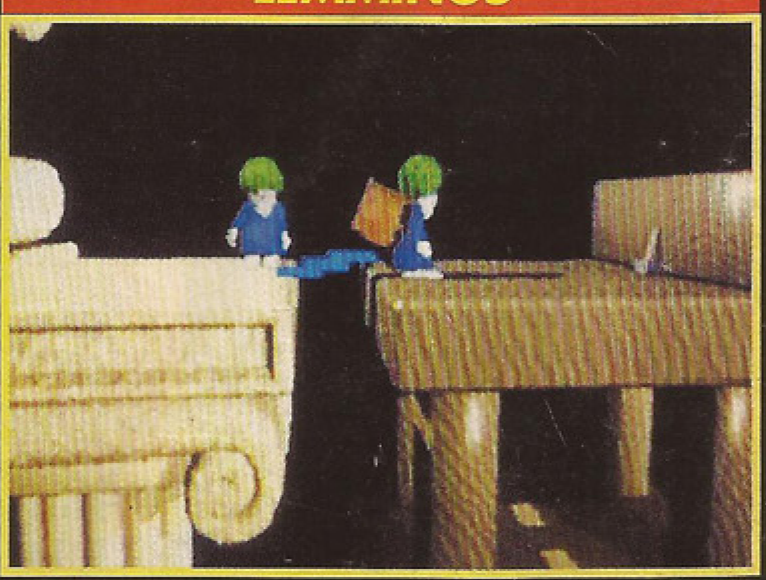
También aparece en la 3DO. Electronic Arts hizo un soft divertido, especial para los jugadores más novatos.

## PEBBLE BEACH GOLF LINKS


Este puede ser el mejor argumento para convencer a papá. Realismo total en grandes partidos de golf.

## LEMMINGS



¡No! ¡Volvieron! Mayores y más idiotas que nunca, es una de las presentaciones de la cosecha 94. Un clásico del razonamiento.

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

# MEGA MAN X

*Viva, Mega Man finalmente llegó al Super NES. Y valió la pena esperar. El cartucho de Capcom está genial. Tiene unos gráficos copadísimos, sonido rebueno y un desafío de aquellos. Para los que se creen muy expertos, la "X" del título no quiere decir 10 ni nada de eso. Es "X" de extra, de especial. Y no por nada. Mega Man X es todo lo que podía esperar un auténtico fan del robot mutante. Con derecho a armas especiales, nuevos movimientos y jefes extravagantes. ¡Este game N° 11 de la serie Mega Man (son seis cartuchos para Nintendo y cuatro para Game Boy) es, desde ya, candidato al premio de mejor game de acción del año!*

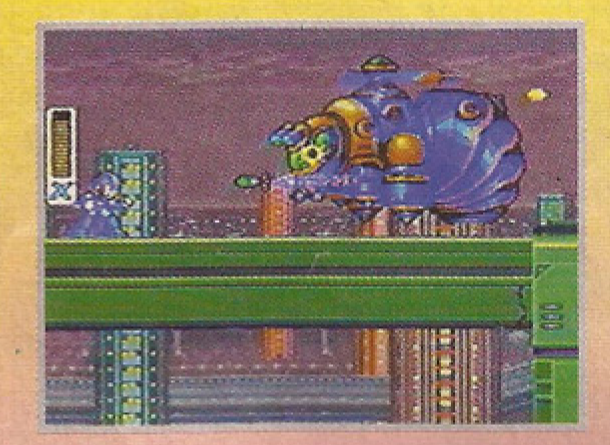
| MEGA MAN X/Capcom | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | 16 Mega | 1 jugador | |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

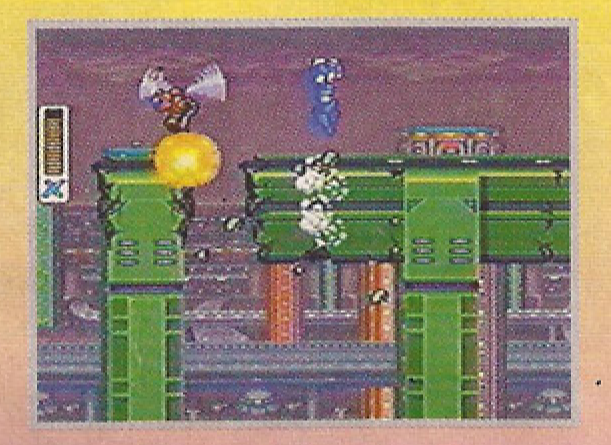


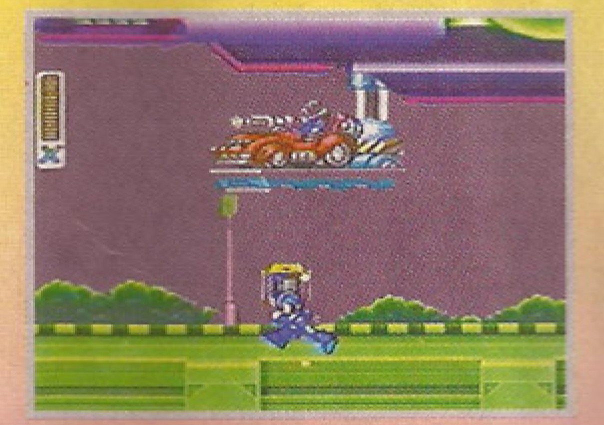
## UNA LARGA CAMINATA

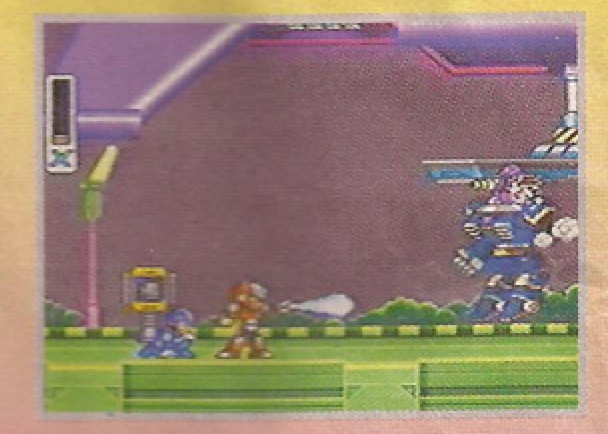
**Como en los otros games de la serie Mega Man, X no tiene un único orden para completar las fases. Sólo que no te podés escapar del principio del juego: es siempre lo mismo. Fijate cuál es el mejor orden para reventar a los jefes. Nunca está de más avisarte que cada uno puede elegir la secuencia que se le ocurra en la pantalla. Nosotros sólo queremos facilitarte las cosas...**

## FASE INICIAL


Acabá con esta mosca gigante. Enseguida, bajá para tomar energía.


¡Cuidado! Algunas plataformas se desmoronan en cuanto vos ponés el pie encima de ellas.


No te fijes en el tamaño de la nave. Destruí los carritos que suelta y tomate un tiempo para ver qué pasa.


No prestes atención a este robotazo. Es sólo animación. Al final, Zero vendrá a rescatarte. Ah, ese robotazo malvado es Sigma, el jefe final.

## CHILL PENGUIM

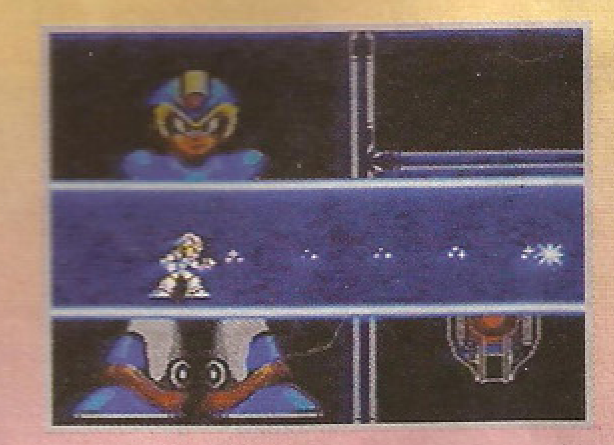
Sigma ya fue jefazo de la banda Maverick Hunters. Pero desistió de todo para intentar eliminar a los humanos de la faz de la Tierra. ¿Copado, no? Zero es el nuevo líder de la banda. Y está en apuros. Para salvar a tu amigote, comenzá reventando a este pingüino medio bestia.

Luego del comienzo, entrá en esta maquinita para ganar piernas poderosas. Ya podés deslizarte. ¡Viva la velocidad!



Subite a este robot. Es fuerte y proporciona excelente protección. Para salir, apretá ↑ + salto. Para dar golpes basta apretar el botón de tiro.


Jefe. No dejes que el tipo llegue en el gancho, sino hace viento y te caés. Cargá el arma (apretá y dejá presionado el botón de tiro) y acabá con él.


Después de eliminar al Chill Penguim, ganás tu primer arma. Es la Shot Gun Ice: congela a los enemigos.

**DESPUES DE ACABAR CON STING CHAMELEON, RECIBIS LA C. STING DE REGALO.**

## ROBOT INTELIGENTE

*El Dr. Light creó el robot de sus sueños. Su nombre es X: un montón de latas diferentes de los otros robots. X es inteligente piensa y consigue tomar decisiones racionales. X es el super-robot. Pero un canalla llamado Dr. Cain comienza a producir varios robots igualitos al X original. Los robots se rebelan y, encabezados por Cain, quieren dominar al mundo.*

*Tu misión es acabar con ocho jefes malvados hasta llegar a Sigma, el maldito jefazo final. Pero no será fácil. Los ocho nuevos jefes están locos por tenerte en sus garras. Mostrales quién manda. ACTION GAMES te indica en este primer artículo lo que tenés que hacer para ir hasta el final de la octava fase. Pero esperá: en breve te ayudaremos a llegar al final del game. Ahora, con ustedes, Mega Man X.*

### ITEMS ROBOTICOS

Almacena energía para los momentos de desesperación.



Aumenta tu nivel de energía.



Aumenta tu barra de energía.



Vida extra.

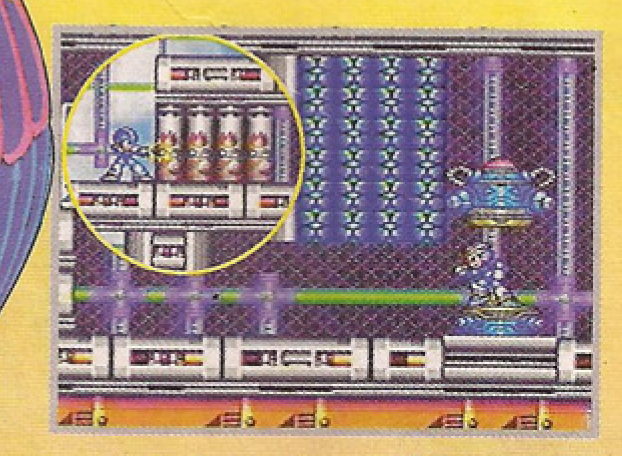



ACCIONA ESTA PANTALLA PARA CAMBIAR DE ARMA O PARA USAR TU STOCK DE ENERGIA. SOLO TENES QUE APRETAR START PARA TENER ACCESO A ELLA, ¿OK?

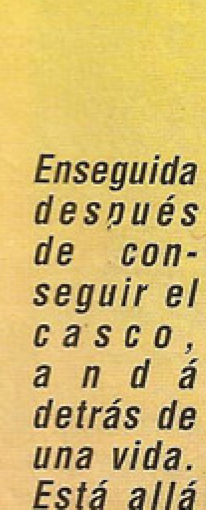
**¡PREPARATE PARA ESCALAR PAREDES, AMIGO!**

## STORM EAGLE

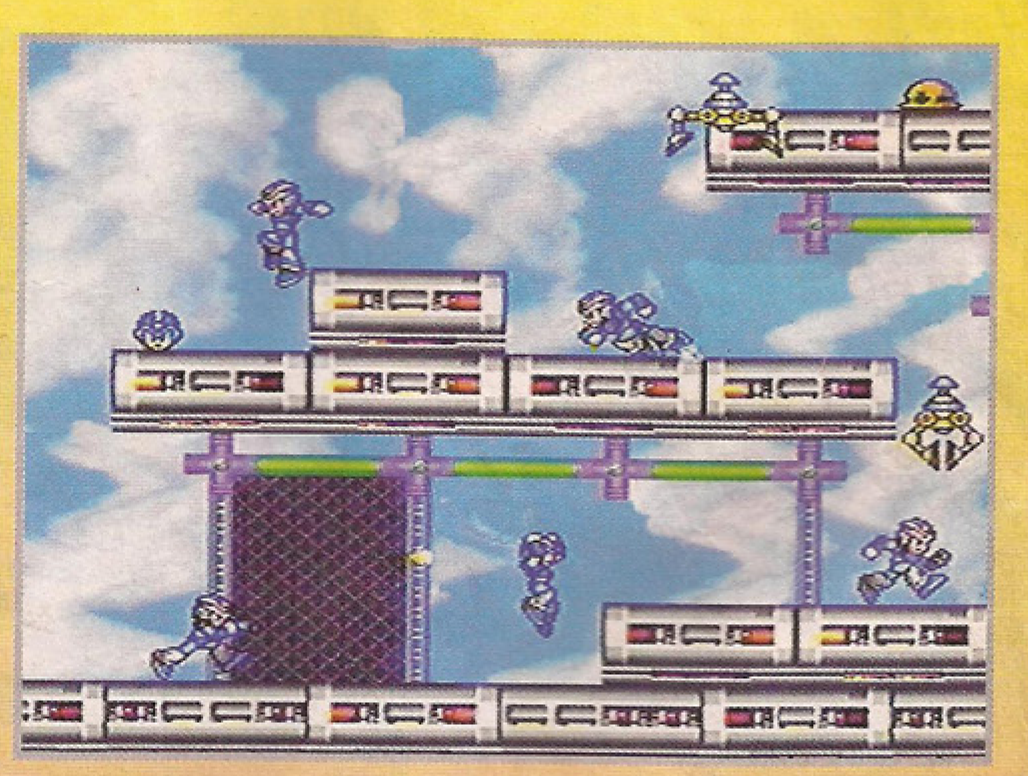
Excelente fase para juntar power-ups: energía, tanque de energía y un corazón para aumentar tu barra de energía. Tirales a los tanques con la inscripción DA: pueden esconder ítems.

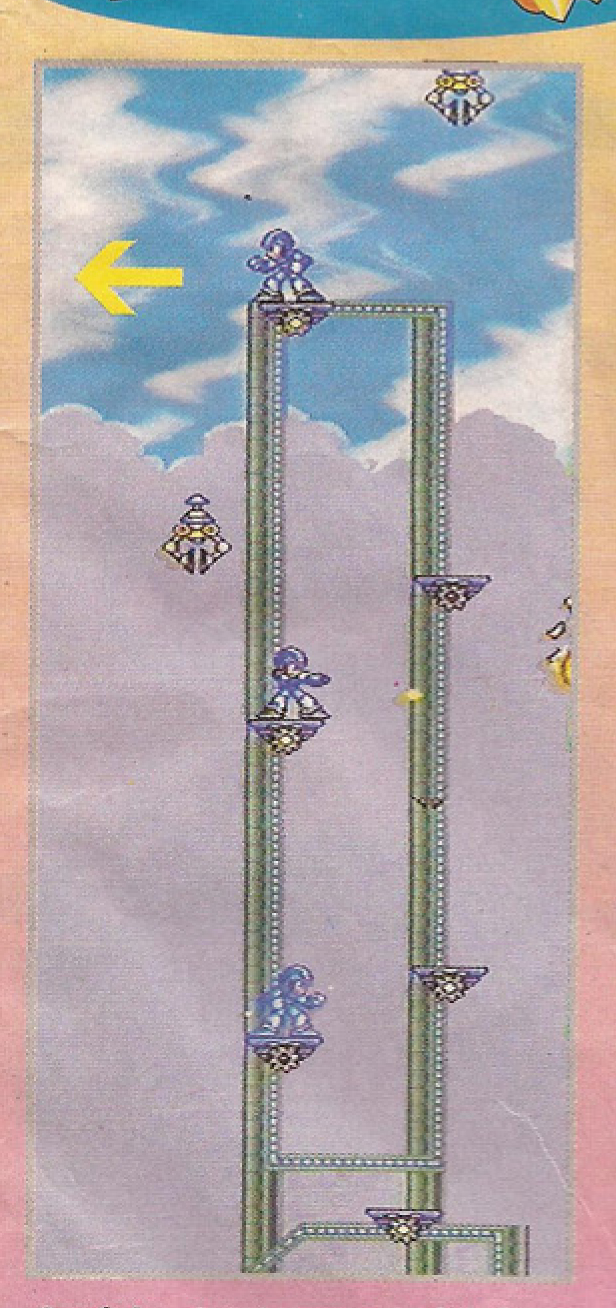


Entrá en esta casilla para conseguir el casco. Proporciona excelente protección y te acompañará hasta el fin del game.

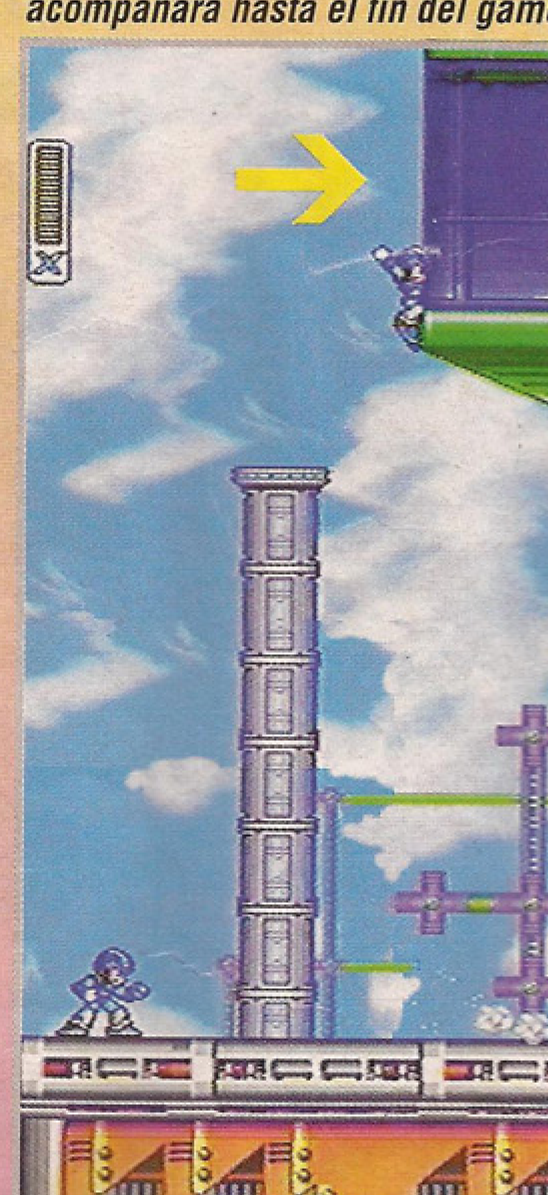


Enseguida después de conseguir el casco, andá detrás de una vida. Está allá arriba. Fijate en el mapa.





Subí de plataforma en plataforma hasta el tope del elevador. Saltá hacia la izquierda y conseguí un corazón.



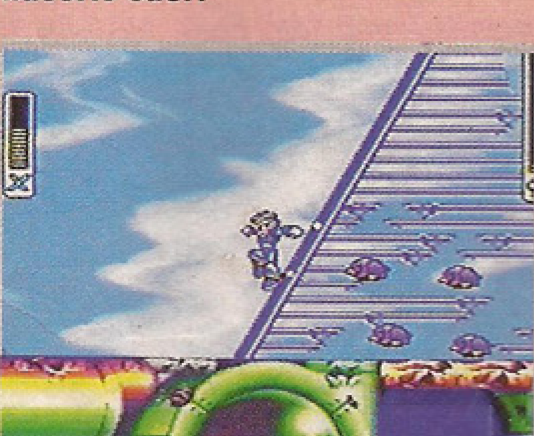
Reventá el cañón encima y montate al pilar gris. Subí, reventá el vidrio de la derecha y tomá el tanque de energía.



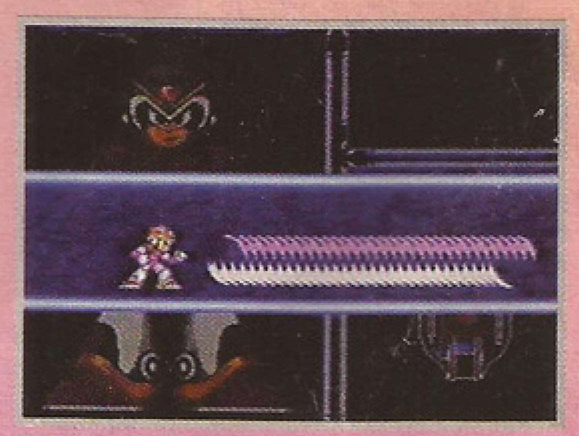
Jefe: cuando comience a batir las alas, corré para no ser derribado. El truco de él no es acertarte, sino hacerte caer.



El águila sólo ataca con vuelos rasantes. Esquivá y reventá al plumífero.



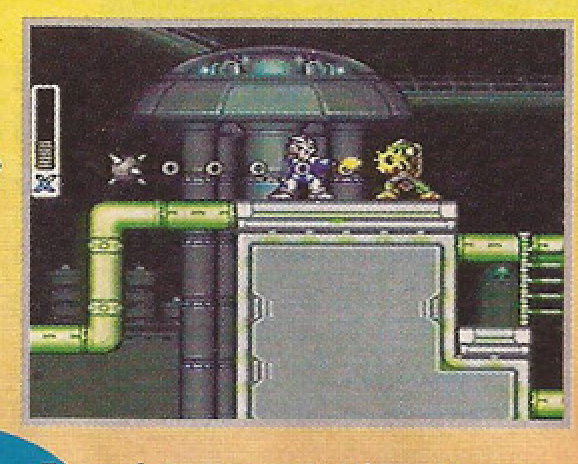
¡Cuidado! Un poco antes de rendirse, tira unos huevitos llenos de pequeñas águilas: destruí los huevos.



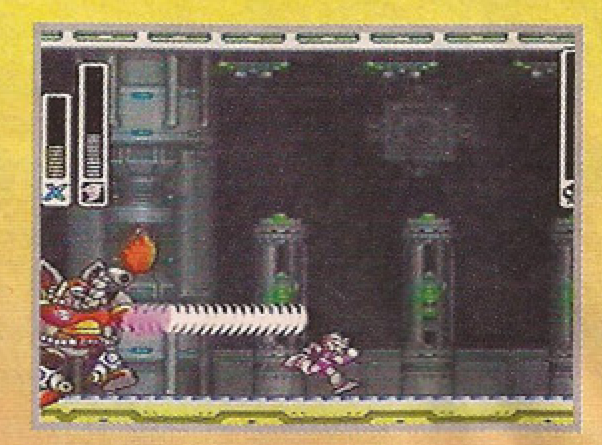
¡Uau! Ahora sos el feliz propietario del Storm Tornado, un arma muy importante para más adelante.

# FLAME MAMMOTH

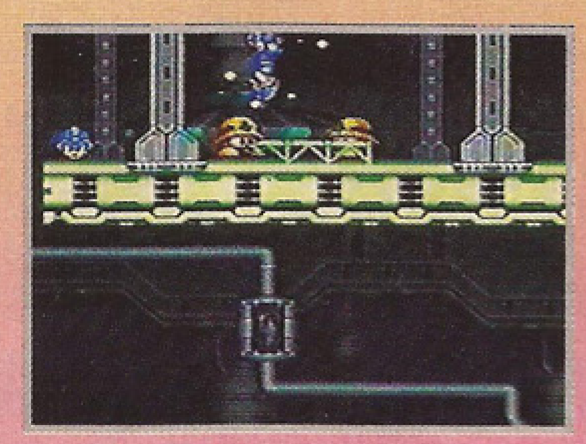
Fuego arriba y hielo en la parte de abajo. Si te aventurás por esta fase antes de completar la de Chill Penguin, buena suerte: será casi imposible que salgas bien parado. Deslizate con todo por el camino de abajo y llegá al jefe en dos tiempos.

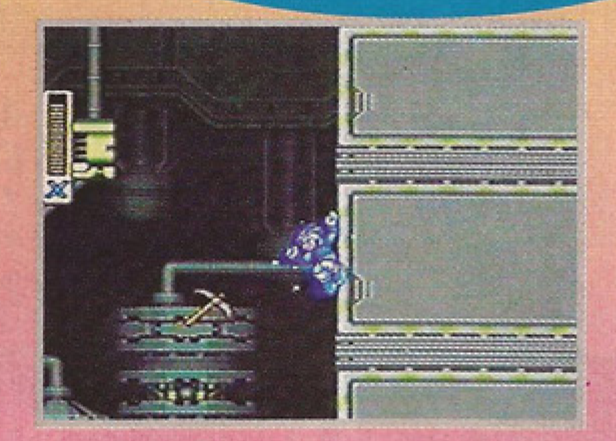


*Esperá a que este tipo descoyuntado te lance el escudo y atacalo.*

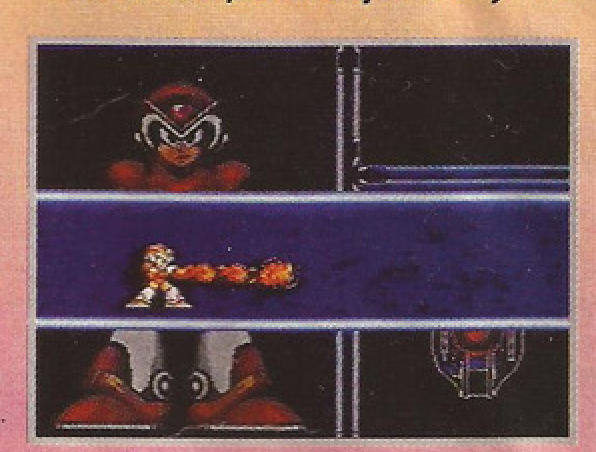


*Jefe: acabá con él usando el tornado. Pasá por debajo de él y tirá.*





*No hagas pavadas. Después de conseguir este corazón, subí lo más rápido que puedas y andá hacia la izquierda.*

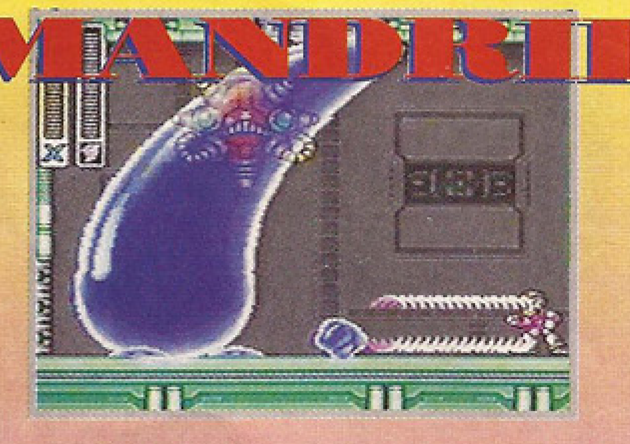


*Al derrotar a Flame Mammoth, ganás la Fire Wave de regalo.*

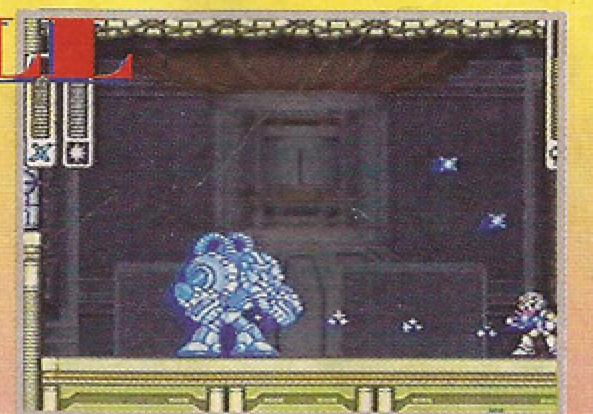
# SPARK MANDRILL



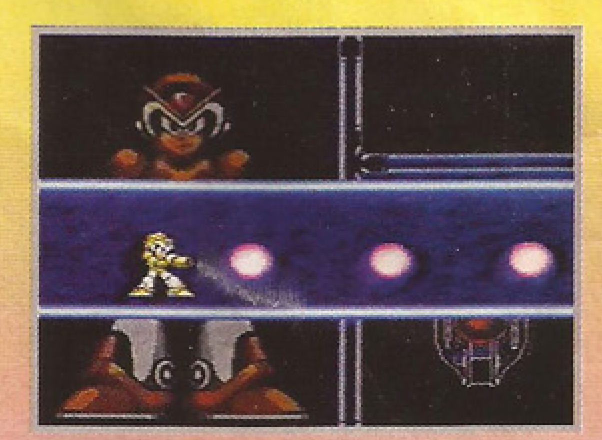
El jefazo de esta fase controla la luz. ¿Vos le tenés miedo a la oscuridad?



*Usá el tornado para masacrar a este subjefe que se esconde dentro de una burbuja. ¡Acabá con el cobarde!*



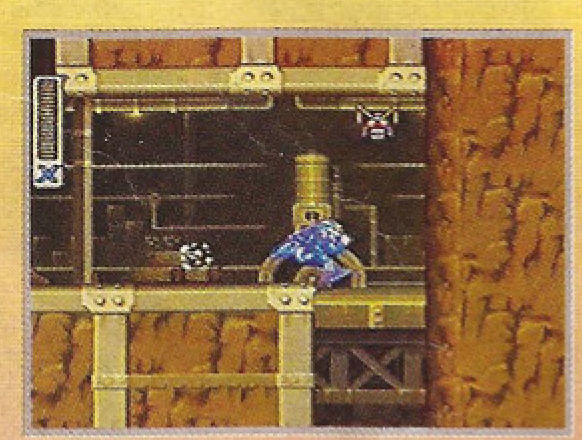
*Jefecito: usá la Shot Gun Ice para librarte de él. Tirá para congelarlo y no dejes que el tipo ande.*



*¡Festejá! Acabás de conseguir la Electric Spark, el arma que da choques eléctricos demoledores a los enemigos.*

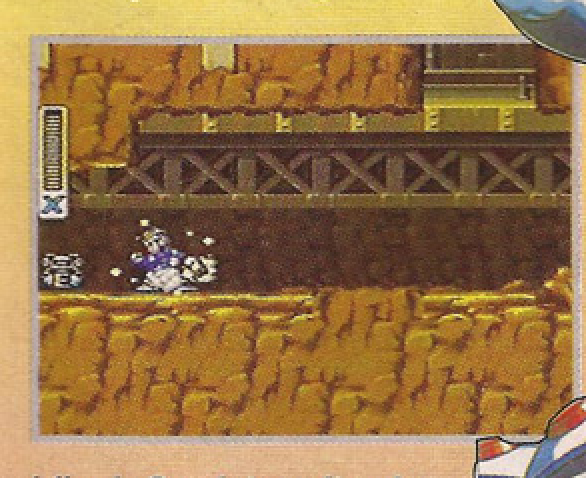
# ARMORED ARMADILLO

Fase difícil, pero llena de ítems. Acertales a los murciélagos para ganar energía. Las horripilantes criaturas voladoras son re-molestas. No las dejes volar y completá tu tanque de energía.





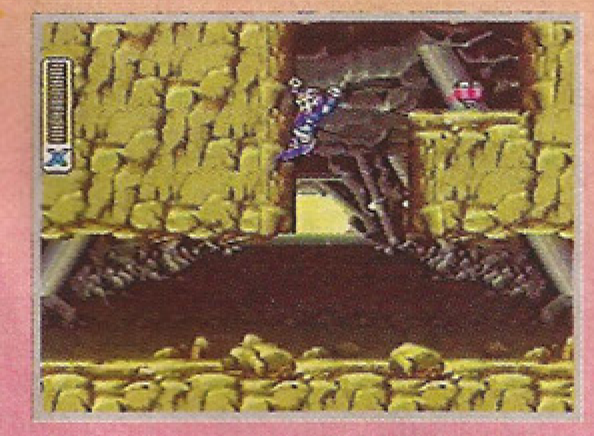




*Después de largar el vehículo, andá hacia la izquierda. Bajá, pero no hasta el final. Quedate saltando en la pared hasta que pase la máquina. Andá hacia la izquierda y ganate un tanque más de energía.*



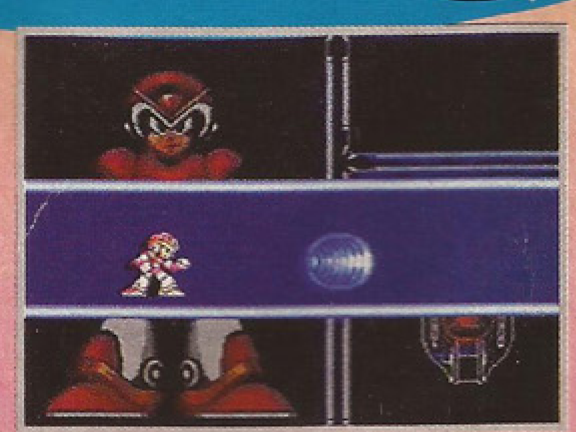
*En la segunda vez que sólo puedas bajar, quedate a la derecha y salí corriendo adelante de la máquina.*



*Tomá el corazón en la plataforma de arriba y continuá corriendo hasta alcanzar la puerta que da acceso al jefe.*



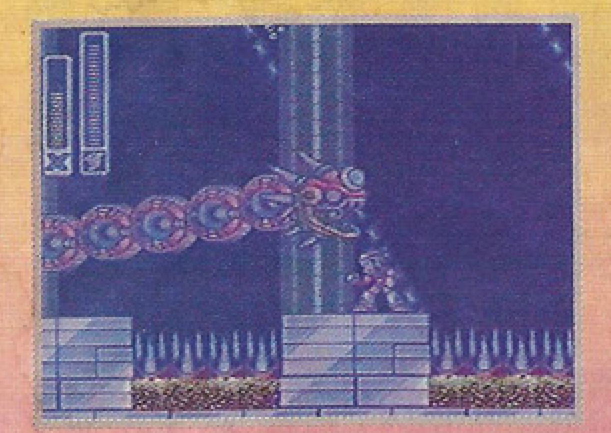
*Jefe: usá el Spark con él. El tipo se te viene encima, usando su escudo volador. Esquivá sus ataques.*



*¿Fue difícil, no? Pero valió la pena. De ahora en adelante, el Rolling Shield ya forma parte de tu arsenal.*

# LAUNCH OCTOPUS

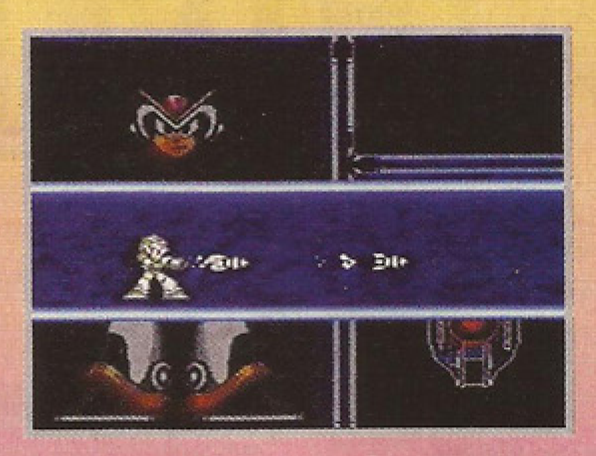
Es una de las fases más difíciles entre las ocho primeras. Los enemigos fortachones que aparecen uno tras otro delante tuyo dan el tono. Si un pescadazo te quiere morfar, luchá con todas tus fuerzas para librarte de él. Dale para que tenga al botón de tiro, ¿OK?



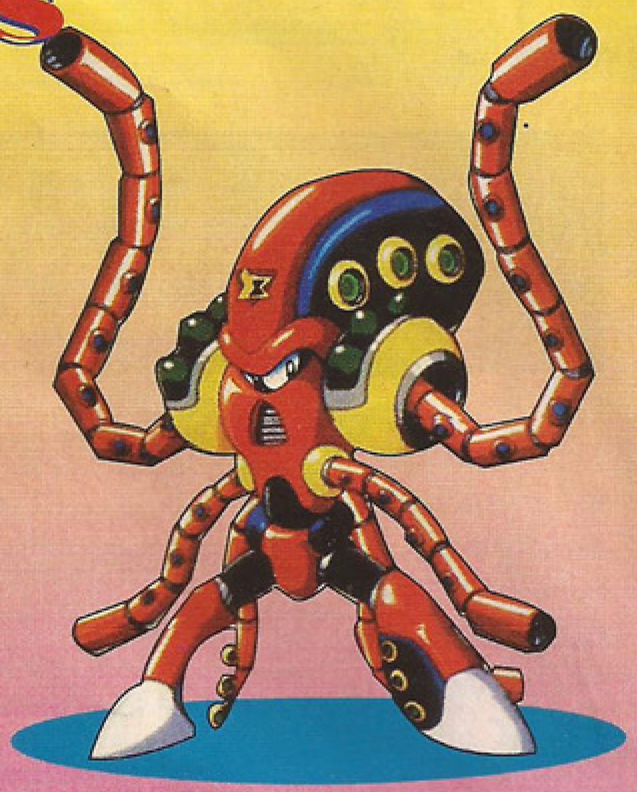
*Esta serpiente es una pesada. Usá el tornado para evitar las complicaciones.*



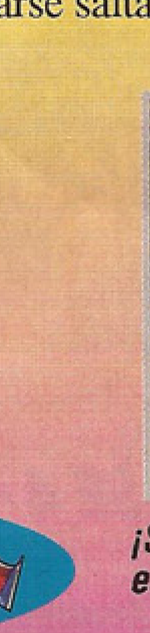
*Jefe: usá el Rolling Shield. ¡Cuidado! Lanza peces y bombas. ¡No dejés que te agarre ese pulpazo!*



*El Homing Torpedo es el arma que ganás al reventar al Launch Octopus.*



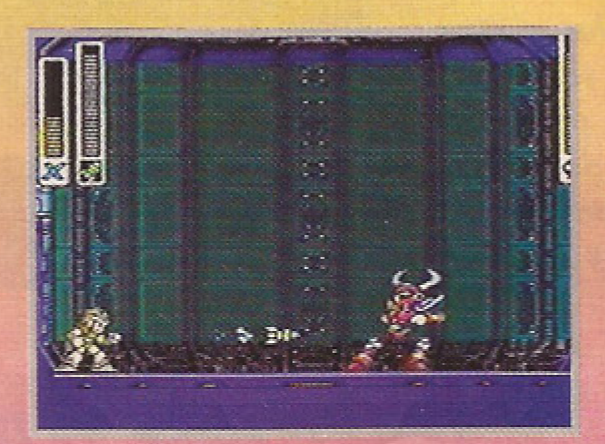
# BOOMER KUWANGER



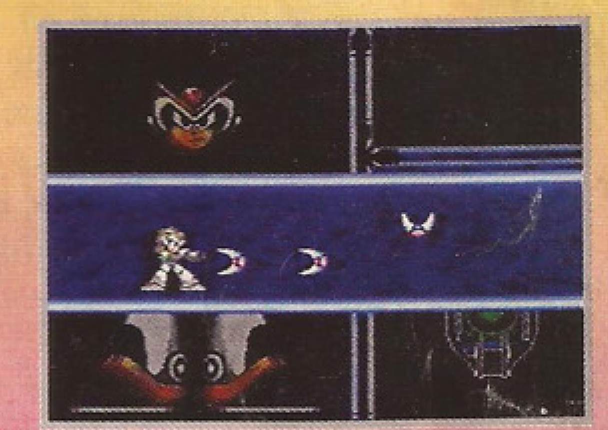
Etapa supervertical, con peligros a cada segundo. Buena hora para probar tus habilidades. Al final no es fácil quedarse saltando de pared en pared. Cuando estés en apuros, no dudes en usar el Rolling Shield.



*¡Subidaza! Ni pienses en tocar las espinas. ¡Es una muerte súbita!*



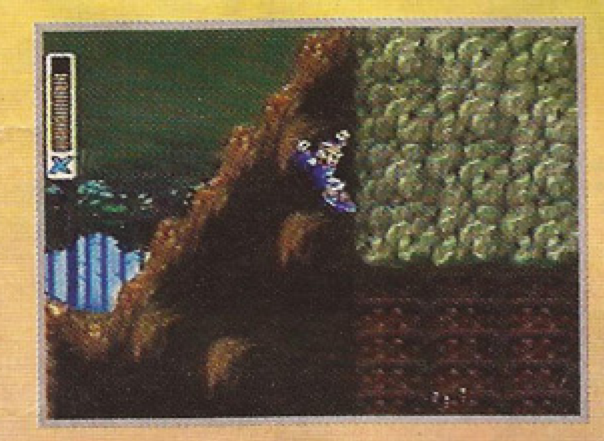
*Jefe: usá el torpedo contra él y no dejes que te arroje hacia arriba. La rapidez es fundamental, hermanito.*



*Al vencedor, salud ... Boomerang Cutter es tu arma más nueva.*

# STING CHAMELEON

Una de las fases más fáciles del cartucho. Es aquí que conseguís la armadura que completa tu preparación para la segunda parte del game.





*Andá hacia la derecha, bien al tope del peñasco, saltá en la pared. Tirale a la cabeza del infeliz.*



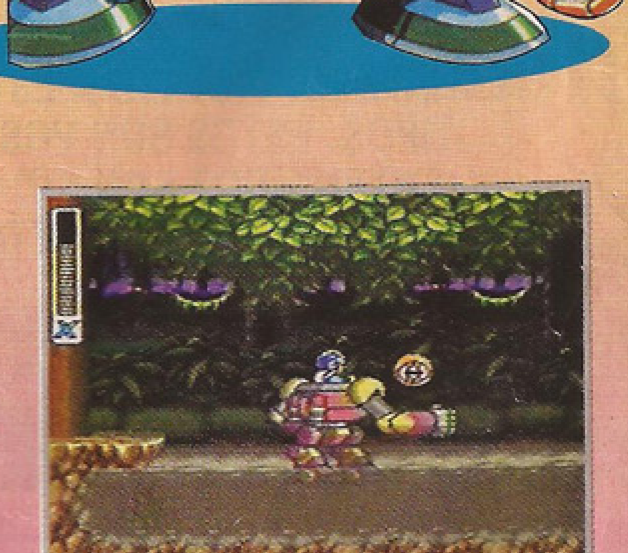
*Enseguida después de destruir la figura, aparece la armadura. ¡X está más fuerte y poderoso que nunca!*



*Bajá del peñasco, rompé los bloques y saltá corriendo para conseguir un corazón más.*



*Jefe: usá el boomerang. Quedate atento a la pantalla para adivinar dónde aparecerá, y tirale.*



*Subite en el robot y andá reventando todo por el pantano. ¡Es refácil, brother!*

**POR AHORA, ESTO ES TODO, AMIGOS. EN BREVE HABRA MAS MEGA MAN X PARA USTEDES. HASTA LA VISTA.**

# SENGOKU DENSYO




*Se convirtió en manía. Un montón de games de Neo Geo están apareciendo para Super NES. Después de Fatal Fury, World Heroes y otros, le llegó el turno Sengoku-Densyo (que en japonés quiere decir algo como "La Leyenda del Tiempo de las Guerras"). Este game con este nombre tan extraño sigue el famoso esquema de muchos golpes fase a fase. O sea: mezcla de peleas con mucha acción.*

*El juego apareció para Neo Geo en 1991 y su gran encanto está en las metamorfosis. Los bravos luchadores se transforman en samurai, y hasta en perro, y usan y abusan de diversos tipos de arma. El truco es estar atento a lo que ocurre en cada cambio. Y sorprender a los enemigos.*

## Neuronas en Baja

A pesar de las transformaciones locas que aparecen en el juego, Sengoku es medio plomo. Las fases son parecidas y los enemigos son LOS MISMOS en todo el game. Faltó creatividad y sobran escenas previsibles. O sea, la inteligencia de la versión original brilla por su ausencia.

Los gráficos no son feos, pero tampoco lo máximo.

El sonido es solamente regular y el desafío es demasiado obvio. A pesar de todo esto, Sengoku-Densyo es divertido. Principalmente en un partido de a dos. Está muy copado jugar con un amigo. Olvidate el nombre del juego y dale con los golpes.

### LUCHADOR-CAMALEON

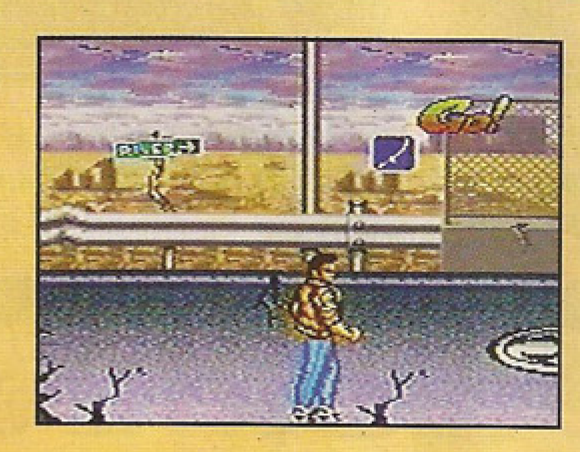
ECHALE UN VISTAZO A ESTOS TIPOS. ESTOS SON VOS, ¿ENTENDIDO? SON SOLO ALGUNAS DE TUS FACETAS



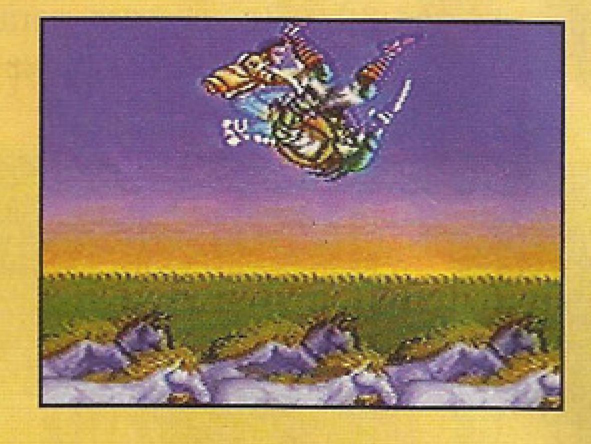





### FASE 1 - HIGHWAY

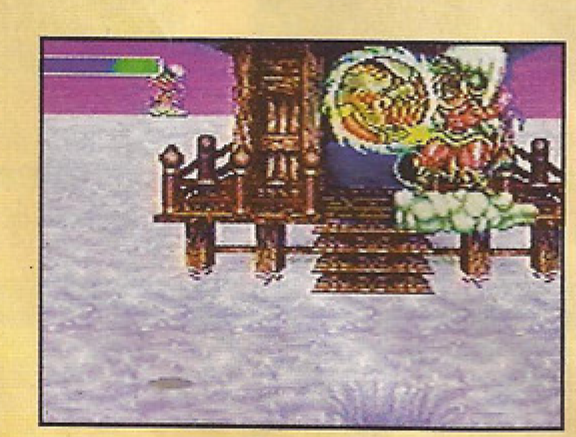


*Enseguida, agarrá la espada para transformarte en Samurai.*



*Andá hacia arriba del jefecito con pilón y voladora de inmediato. El intenta responder, pero el esquema es el mismo.*

### FASE 2 - SUBWAY

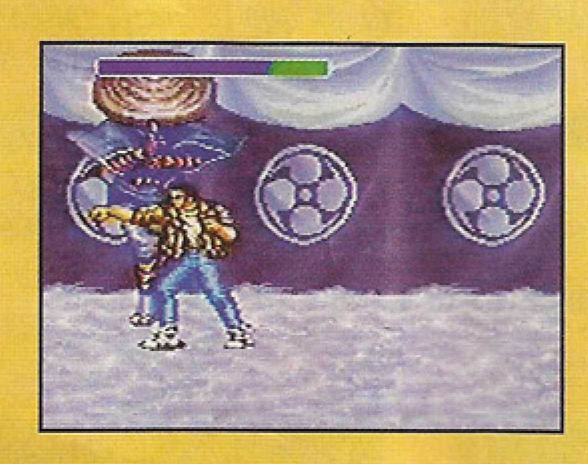


*Este subjefe es metido y flota en una nube. Usá el perro para saltarle encima.*



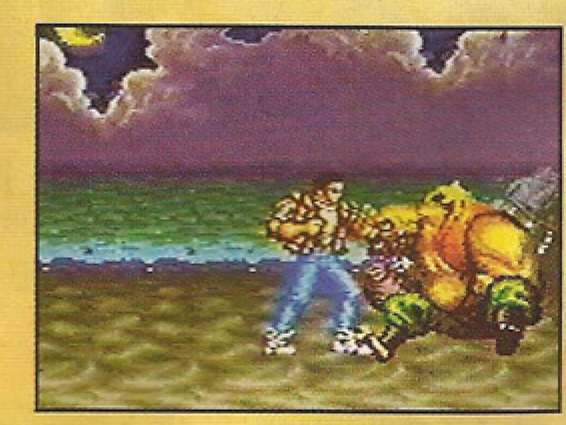
*Este jefe parece solamente una niña inocente. Atacá cuando se ponga brava, con pilón y voladora, sólo para variar.*

### FASE 3 - DOWNTOWN



*El jefe se queda escondido por ideogramas. Cuando estén alineados, andá cerca de él y dale.*

### FASE 4 - GHOSTY TOWN

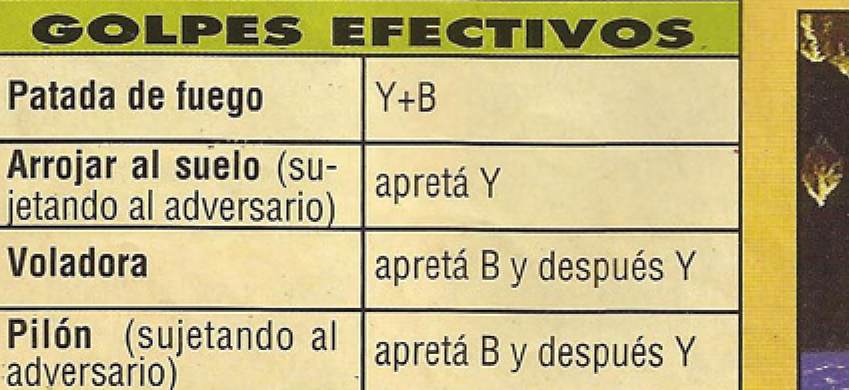


*El jefe bebe unos tragos fuertes y suelta fuego por la boca. Pegate a él y reventalo con pilón y giratoria.*

### FASE 5 - DEATH CASTLE



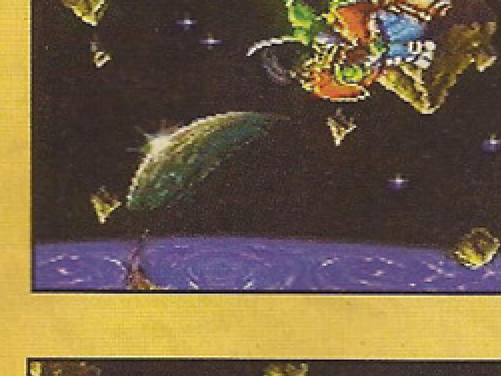
*Jefe mitad ciempiés. Intentá llegar cerca de él. Y atacá con voladoras y pilón.*



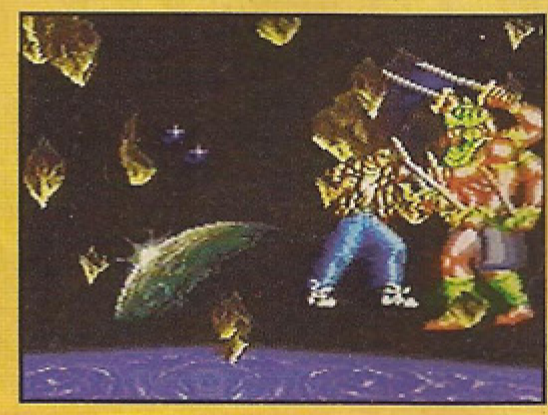
**GOLPES EFECTIVOS**

| | |
|---|---|
| **Patada de fuego** | Y+B |
| **Arrojar al suelo** (sujetando al adversario) | apretá Y |
| **Voladora** | apretá B y después Y |
| **Pilón** (sujetando al adversario) | apretá B y después Y |

### FASE 6 - ASTEROID BELT



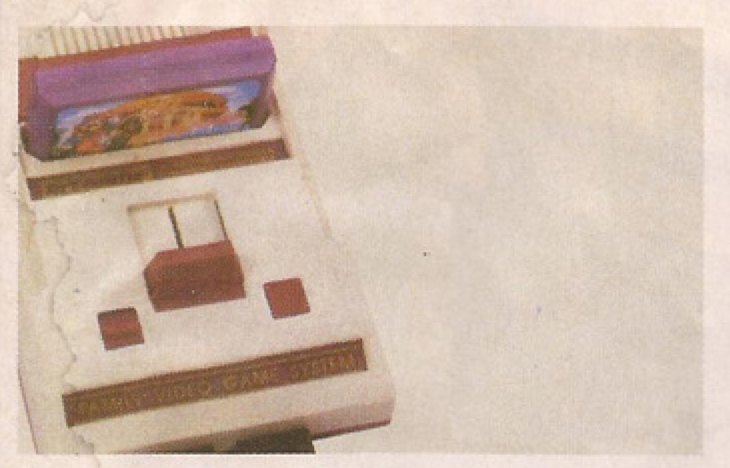
*Acertale patadas cuando cae encima tuyo. Se transforma y vuelve más fuerte. Reventalo a base del pilón.*



*El tipo cambia de color varias veces. Se vuelve más rápido y molesto. Acertale como puedas. ¿Pilón y voladora? ¡Claro!*




# PONE A TU ALCANCE





1 cartucho a elección
(más de 100 títulos)

= $49[90]



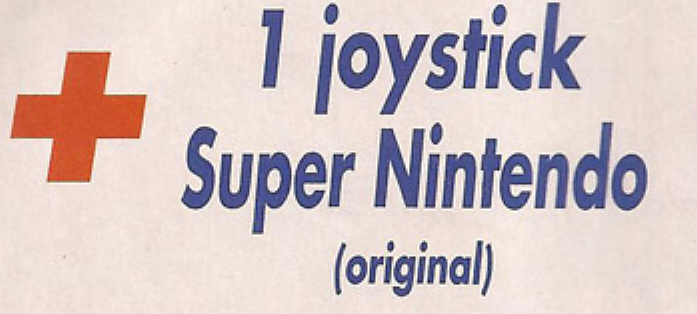



1 joystick de 6 funciones + 1 cartucho a elección (más de 100 títulos)



= $259[90]



1 joystick Super Nintendo (original)



+ 1 cartucho a elección (más de 50 títulos)

= $299[90]

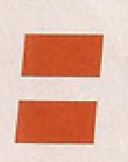





1 joystick de 6 funciones

= $549[90]



$1199[90]

*Adquirí estas ofertas en:*

**BITGAME CLUB**
Florida 728, Cabello 3669
Independencia 3457, CAP

**PACHI DE TODO**
Estación Once
Hall Central Local 71 CAP.

**TETRIS CLUB**
Rivadavia 336 Local 10
QUILMES

**NADESHVLA**
Av. Rivadavia 5206 Caballito
Av. Rivadavia 6818 Flores

**GAME PARQUE CLUB**
Nogoyá 3103
Simbrón 3207 CAPITAL

**PITUFOS**
Azara 720 CAP. - Belgrano 2465
SARANDI - Italia 97 AVELLANEDA

**RAMOS**
San Martín 45
RAMOS MEJIA

**CENTER GAMES**
H. Irigoyen 84
MARTINEZ

*La validez de las ofertas es hasta el 30 de junio de 1994 y/o hasta agotar stock*

**ESTE ES EL RANKING QUE VOS ELEGISTE. LLAMA Y CONCURSA VOTANDO POR TU JUEGO PREDILECTO. NO TE LO PIERDAS.**

# TOP TEN

**WINNER DE MAYO**
*DARIO N. CORULLA
CIUDADELA - BUENOS AIRES

SUPER NES
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Mortal Kombat 2
4º FIFA
5º Super Mario 2
6º Aladdin
7º Mega Man X
8º Batman Returns
9º Terminator
10º Bubsy

**WINNER DE MAYO**
*DANIEL M. BARRAZA
OLIVOS - BUENOS AIRES

MASTER
1º Sonic 2
2º Master of Combat
3º Asterix
4º Alien 3
5º Golden Axe
6º Terminator 2
7º Tazmania
8º Shadow Dancer
9º Sonic
10º Castle of Illusion

EL PROXIMO TOP TEN SE REALIZARA CON LOS VOTOS RECIBIDOS HASTA EL 7 DEL CORRIENTE MES. A LOS QUE LLAMEN CON POSTERIORIDAD SE LES COMPUTARA EL VOTO PARA EL SIGUIENTE TOP TEN.

MEGA
1º Mortal Kombat
2º Street Fighter 2
3º Sonic 2
4º FIFA
5º Mortal Kombat 2
6º Flash Back
7º Jurassic Park
8º NBA
9º Street of Rage
10º Cool Spot

**WINNER DE MAYO**
*LEANDRO ORLANDO
V. BALLESTER- BUENOS AIRES

**WINNER DE MAYO**
*CARLOS ULLUA
CASTELAR - BUENOS AIRES

NINTENDO
1º The Return of Joker
2º Battletoads
3º Los Campeones
4º Los Picapiedras
5º Star Wars
6º Batman Returns
7º Mega Man 5
8º Prince of Persia
9º Tortugas Ninja
10º Addams Family

Concursá por una remera Action Games obsequio de Editorial Quark

**LLAMA DE LUNES A VIERNES**

# ACTION GAMES
## JUNTO A LOS MEJORES

**WINNER DE MAYO**
*ROGER CABEZAS
V. SOLDATI- BUENOS AIRES

PC
1º Street Fighter 2
2º Mortal Kombat 2
3º Indiana Jones 4
4º GP Unlimited
5º Terminator 2
6º Maniac Mansion 2
7º Monkey Island 2
8º Maniac Mansion
9º Mortal Kombat
10º Prince of Persia

**WINNER DE MAYO**
*NICOLAS ALMADA
NEUQUEN - NEUQUEN

FAMILY
1º Los Campeones 2
2º Super Mario 3
3º Mortal Kombat
4º Battletoads
5º Goal 2
6º Street Fighter 3
7º Mega Man 3
8º Correcaminos
9º Super Soccer
10º Fatal Fury 2

- SI NO TENES TELEFONO PODES MANDAR EL CUPON DEL TOP TEN SIN TELEFONO.
- SE PUEDE VOTAR UNA SOLA VEZ POR MES Y A UN SOLO TOP TEN.

GAME BOY
1º Mortal Kombat
2º Los Simpson
3º Tortugas Ninja
4º Batman
5º Pit Fighter
6º Mega Man 2
7º Battletoads
8º Terminator
9º Super Mario Land
10º Tiny Toon

**WINNER DE MAYO**
*JAVIER ARAUJO
QUILMES - BUENOS AIRES

**WINNER DE MAYO**
*GERARDO G. VECCHIO
ROSARIO - SANTA FE

GAME GEAR
1º Mortal Kombat
2º Sonic 2
3º Shinobi 2
4º Chakan
5º Out Run
6º Sonic 3
7º Alien 3
8º Prince of Persia
9º Castle of Illusion
10º Spiderman

DE 17 a 18hs AL 951-6239

# EL PROXIMO NUMERO

**BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE**

**STREET OF RAGE 3 EN 52 FOTOS**

**AMIGA CD 32 BITS**

**SUPER METROID**

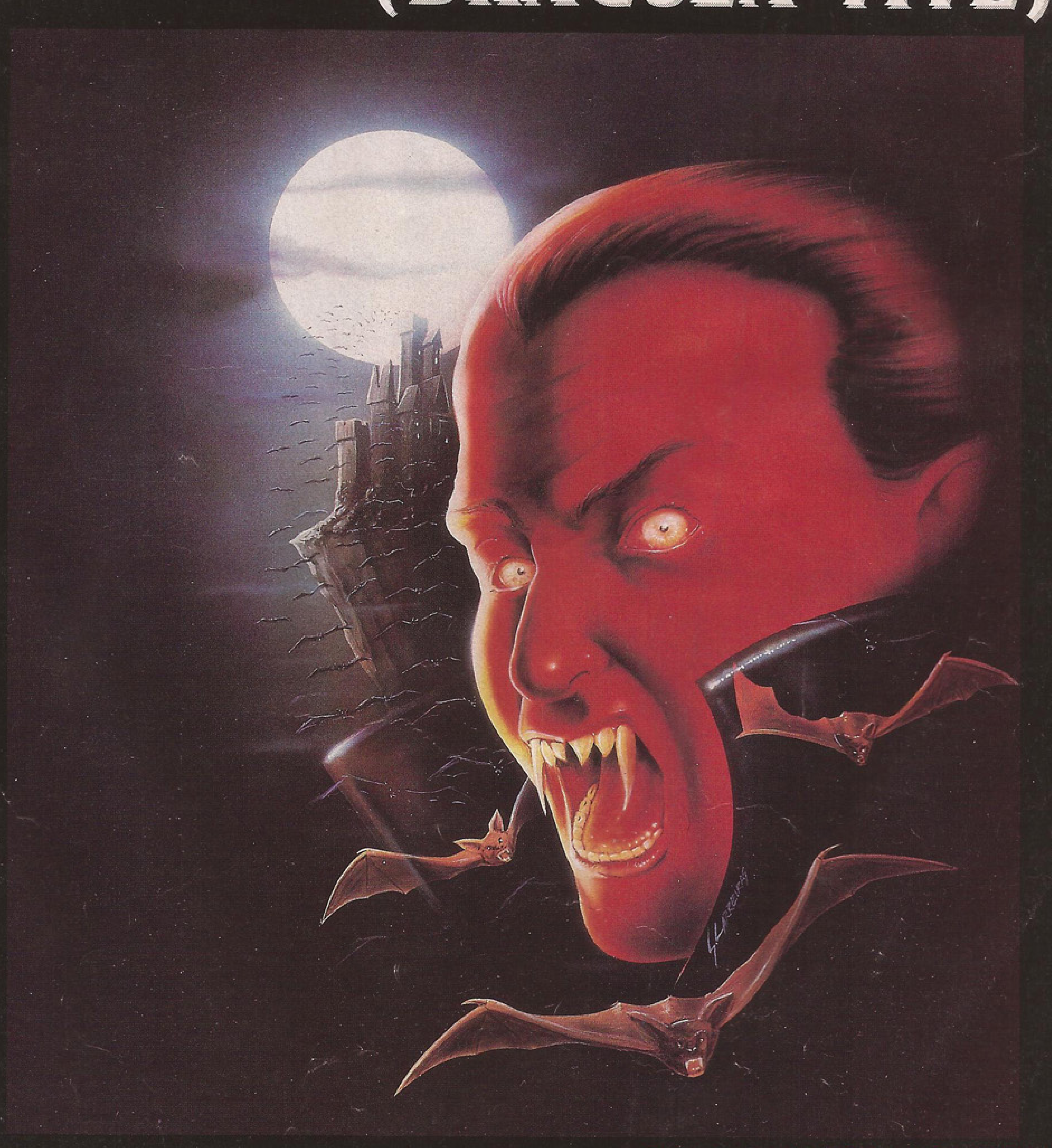


**SEGUIMOS CON MAS MORTAL KOMBAT 2**

# ES DE TERROR...

# CASTLEVANIA *Bloodlines*

## (DRACULA VIVE)






*Después de un largo y tenebroso invierno, el excelente arcade del Capitán América está llegando a Super NES. Ya era tiempo, ¿no te parece? Al final, la versión para Mega ya está en el mercado desde hace un año. Pero si vos sos fanático de los héroes de Marvel, preparate para una decepción. Captain America and The Avengers, de Super Nintendo, es muy pobrecito.*

*Los gráficos son lindos, bien al estilo super héroes. Pero la música es igualita del comienzo al fin. Para peor, la dinámica del juego es un desastre: cuando alguien te da, vos caés enseguida. Ahora, cuando vos le acertás a un enemigo, el tipo se queda guiñando un montón. Y no se le puede pegar en secuencia.*

## Los Planes de Red Skull

El super villano Red Skull elaboró un plan diabólico para dominar el mundo. El y sus secuaces están dispuestos a todo para mandar en el planeta. Pero Red Skull no contaba con el Capitán América, Hombre de Hierro, Arquero y Visión. Los cuatro deben contener los ímpetus destructivos del canalla Calavera Roja.

Lo mejor que tiene el juego es la opción para dos jugadores. Cada uno asume el papel de un héroe y juega. Pero no pienses que se vuelve fácil: son, como máximo, cinco vidas y ningún Continue. ¡Mejor! Por lo menos, el desafío no es cualquier cosa.




## LOS CUATRO HEROES

* Visión: El más debilucho de todos. Rápido, arroja rayos que sorprenden.

* Hombre de Hierro: Lerdo y fuerte. Tiene rayos que destruyen.



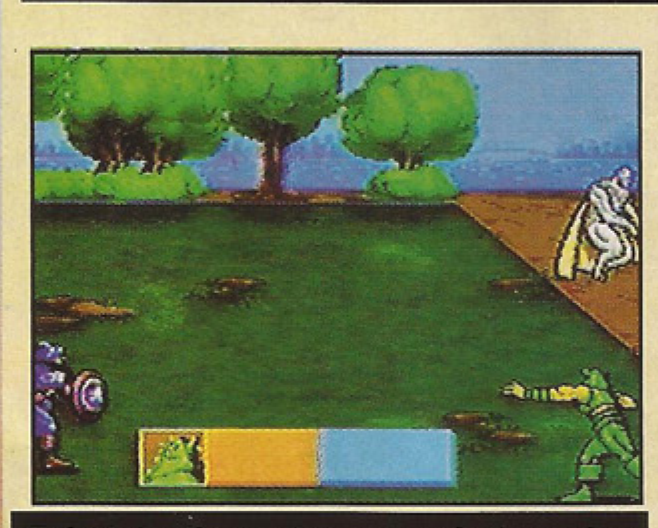

El modo Trainning es divertido. Probá este Street Fighter de la Marvel...

* Arquero: Rápido y débil. Sus flechas son veloces, pero quitan poca energía.

* Capitán América: Lento, pero muy fuerte. Su escudo revienta todo.

### FASE 1 - THE AVENGERS

Subjefe doble: quedate lejos, mandando rayos o escudo.

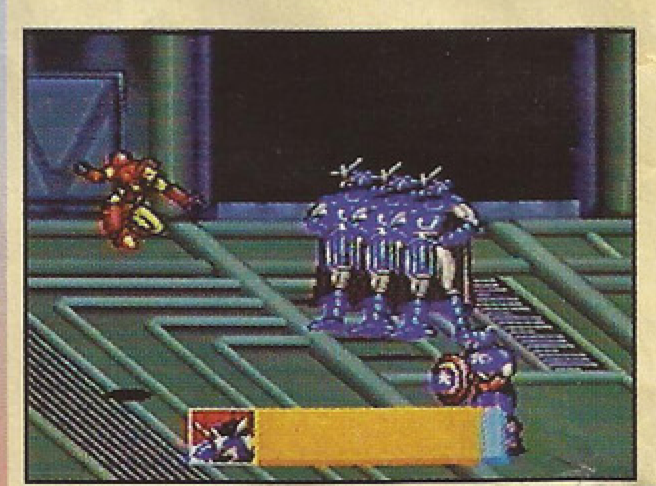


Este jefecito verde se convierte en tornado. Subí y bajá en la pantalla, esquivando y acertando.

### FASE 3 - CHALLENGE FROM THE BOTTOM OF THE SEA

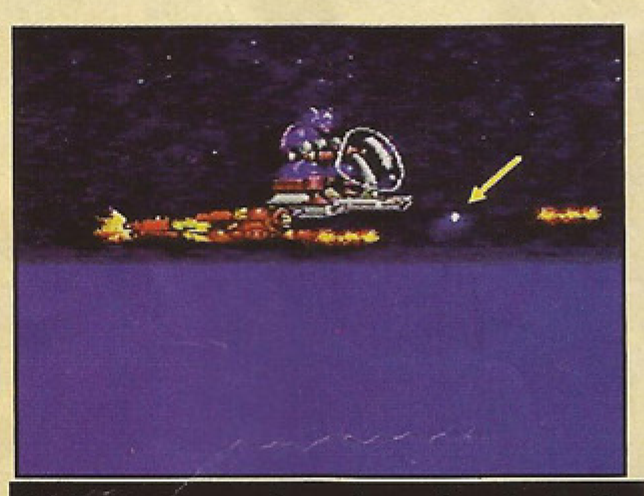


Este subjefe tiene hasta Dragon Punch. Atacá de lejos.

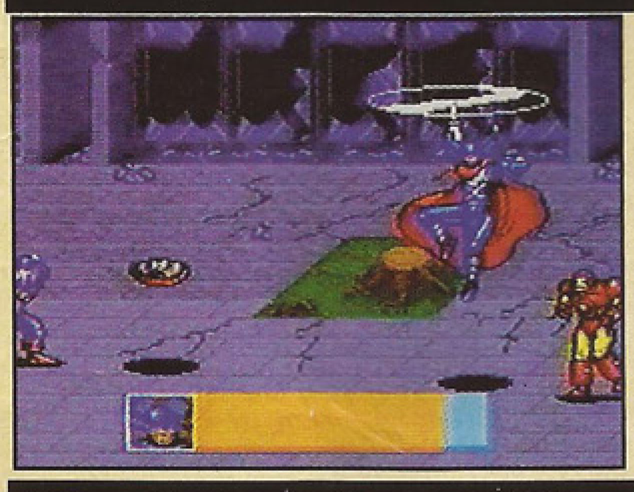


Jefe: el tipo no es uno sólo. Se transforma en varios para atacarte. Atención para no ser congelado.

### FASE 2 - TARGET TOWN



Volar es lo mejor. Agarrá esta bolita blanca para ganar energía. Tenés que ser rápido, ¿OK?

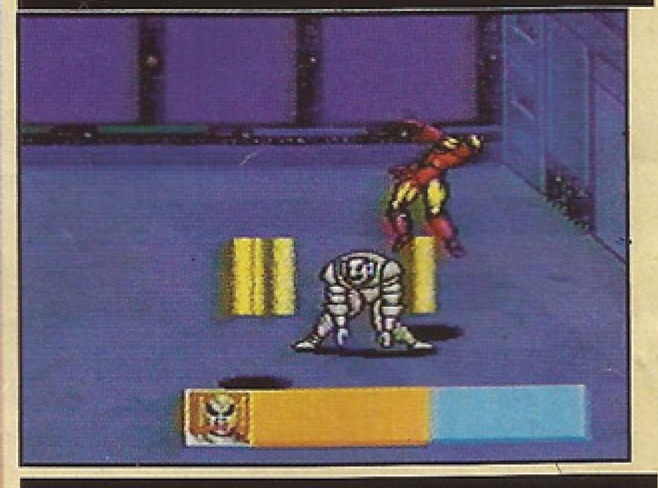


Jefe-aceitador: vuela con su hélice e intenta decapitarte. Tirá unos rayos para que el tipo baje.

### FASE 4 - THE GIANT LASER CANNON



Subjefe: rueda encima tuyo. Movete para esquivar y atacá cuando él menos lo espere.



Este tipo se convierte en fuego y va detrás tuyo. Suelta láser y es bien insistente. ¡Cuidado!

# TOP GEAR 2

***Si sos fanático de los games de carrera, preparate para gozar con Top Gear 2, presentación copadísima para tu Super NES. La softhouse Kemco produjo un juego basado en las pruebas de rally internacionales. Corrés por un montón de países, dando un gran paseo por todos los continentes y participando de un campeonato con puntos corridos. Y, de acuerdo con tus colocaciones en las pruebas, acumulás dinero para equipar tu auto y mejorar su desempeño. ¡Los gráficos son muy buenos y el juego es re-divertido!***

**PASSWORDS**

**Inglaterra:**
L2<? JRW# H5F2 2?6<H <?#RR

**Canadá:**
?<QM 3H4B 8BJH 4H6JR HDC33

## Options

Antes de ir a una carrera, da una pasadita por el ítem Options para elegir el nivel de dificultad (Amateur, Professional o Championship), una de las cinco configuraciones de joystick y la unidad de medida de tu velocidad (MPH o Km/h).

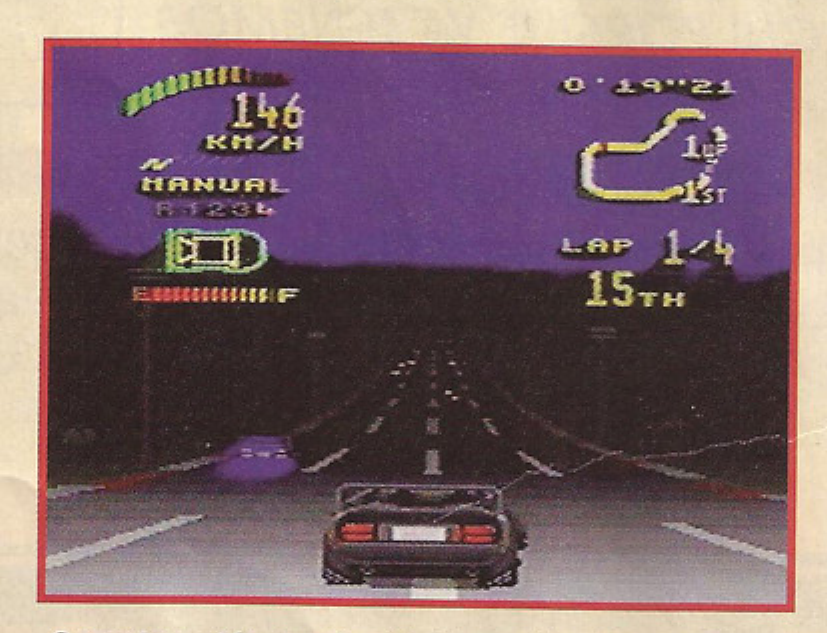
*¿Vos preferís el cambio manual o el automático? Andá al ítem GEAR y elegí.*

*Al disputar carreras con dos jugadores, el game divide la pantalla al medio para mostrar los autos.*

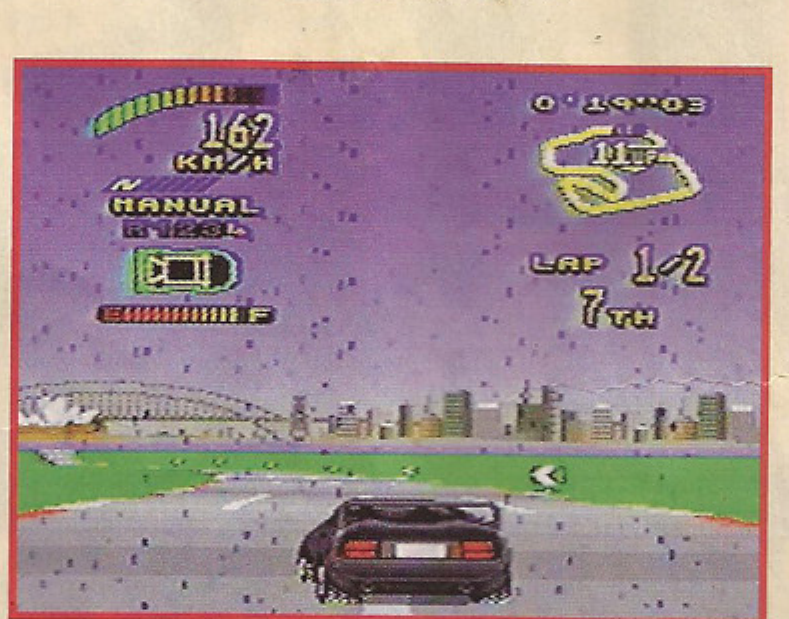
## Mañas de Pilotaje

En la largada, nunca salgas "a fondo", si no tus neumáticos chillan y los adversarios te pasan.

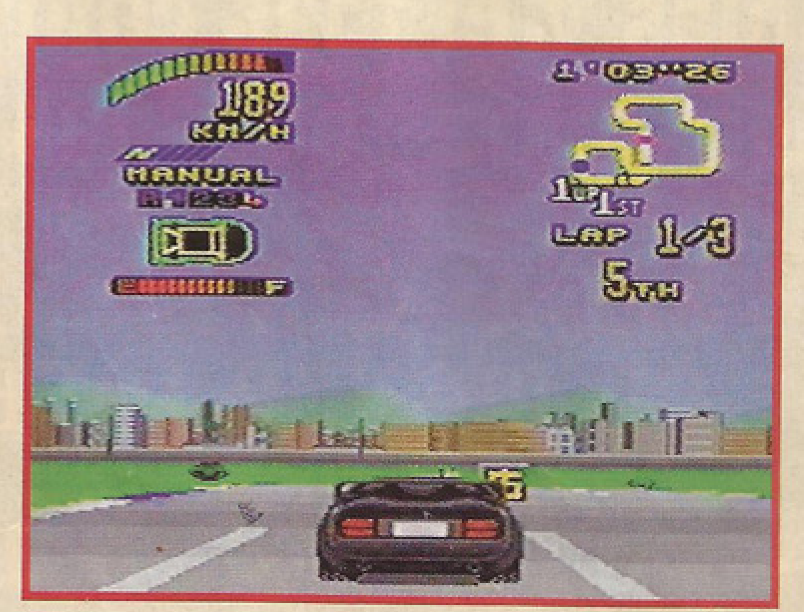
*En la primera pista de Australia, cuidado con esta carrera de obstáculos.*



*Cuando estés corriendo de noche, fijate bien en los faros de los autos de adelante.*



*Las curvas se vuelven resbaladizas en la pista con lluvia. ¡Mucho cuidado!*

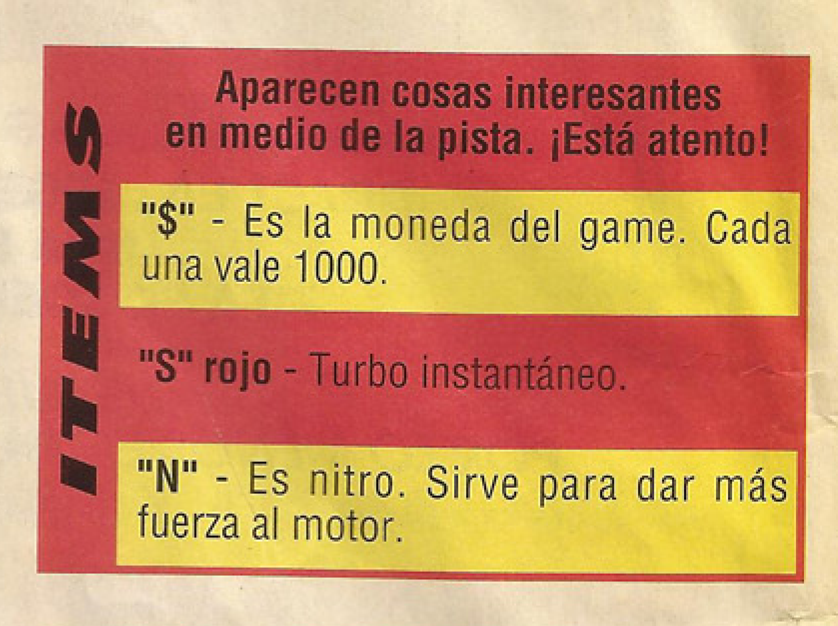


*Esta es la tercera pista de Inglaterra. Prestá atención para no perder la hilera de signos pesos ($).*

## Mejorá tu Máquina

| TOP GEAR 2 / Kemco | | | |
|---|---|---|---|
| Carrera | | 1 ó 2 jugadores | |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

Vos acumulás dinero teniendo una buena clasificación en las pruebas. Así, el dinero que vas ganando va a servir para equipar tu auto. Cambiá neumáticos (para lluvia o clima seco), motor, caja de cambio, nitro y protección delantera, lateral y trasera.



**ITEMS**

**Aparecen cosas interesantes en medio de la pista. ¡Está atento!**

**"$"** - Es la moneda del game. Cada una vale 1000.

**"S" rojo** - Turbo instantáneo.

**"N"** - Es nitro. Sirve para dar más fuerza al motor.

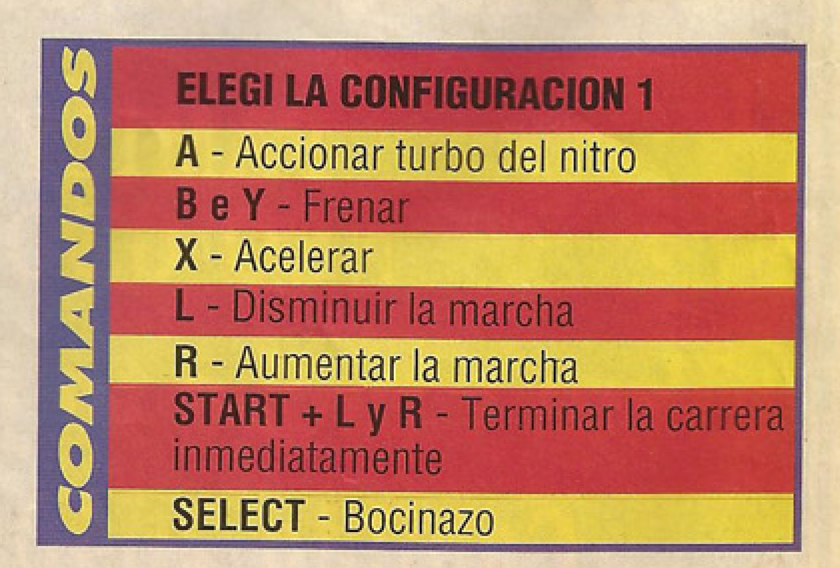
## CORREDOR GRITON

**El conductor de tu auto es muy charlatán. Dependiendo de lo que ocurre durante la carrera, el tipo dice estas cosas:**

| | |
|---|---|
| **Loser!** | ¡Perdedor! |
| **Crash'n Burn!** | ¡Chocá y quemate! |
| **Eat my dust!** | ¡Comete mi polvo! |
| **Kick it!** | ¡Pisá a fondo! |
| **Yo, dude!** | ¡Hey, chabón! |
| **Eat dirt!** | ¡Comé barro! |




*Las frases del piloto aparecen en globitos. ¡Son sólo para divertirse!*



**COMANDOS**

**ELEGI LA CONFIGURACION 1**

**A** - Accionar turbo del nitro
**B e Y** - Frenar
**X** - Acelerar
**L** - Disminuir la marcha
**R** - Aumentar la marcha
**START + L y R** - Terminar la carrera inmediatamente
**SELECT** - Bocinazo




ILUSTRACION ELECTRONICA: TADEU C. PEREIRA / AÇAO GAMES

*¿Te copan los games de tiro con mucha acción y enemigos alucinantes? Entonces, Sonic Wings fue hecho a tu medida. Después de elegir entre aviones de cuatro países, el tema es salir metiendo balas hacia todo lo que aparezca delante tuyo. ¡Es cosa seria! No da para quedarse parado ni siquiera un minuto...*

*Cada país tiene un avión diferente, y dependiendo de cual elijas, el orden de las fases cambia. O sea, existen cuatro juegos dentro de uno sólo. Con un detalle: las fases son las mismas, sólo que aparecen en orden diferente. El resultado es un cuchillo de dos filos, pues el juego se vuelve dinámico pero repetitivo al mismo tiempo.*

## Bombas y Tiros

La mayor diversión de Sonic Wings son los tiros. Son una masa. Para aumentar su poder, basta tomar la letra P, de power (o sea, poder del arma). Algunos tiros se vuelven tan potentes que ocupan una buena parte de la pantalla. Eso sin hablar de las bombas...

Cuando la cosa se pone fea, el único modo de zafar es detonar unas bombas geniales. Son excelentes para acabar con los jefes. E ideales para salir de las situaciones delicadas. Al final, el ataque es la mejor defensa. Y nada como hacerse el malo para valer.

## Dos Animales en el Aire

Como game de acción es copado. Y con dos jugadores se vuelve mucho mejor. Encará un partido con ese amigo tuyo que es campeón. Uno ayuda al otro y los dos llegan al final en dos tiempos. Re-fácil.

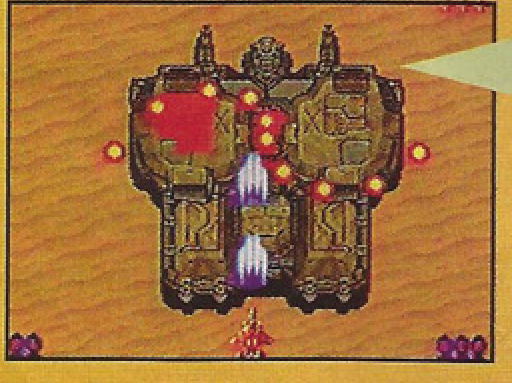
| SONIC WINGS / Video System | | | |
|---|---|---|---|
| Tiro | 12 Mega | 1 ó 2 jugadores | |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

Sonic Wings tiene 7 fases cortas. Los gráficos son bonitos y la música no está mal. El único problema es el nivel de dificultad.

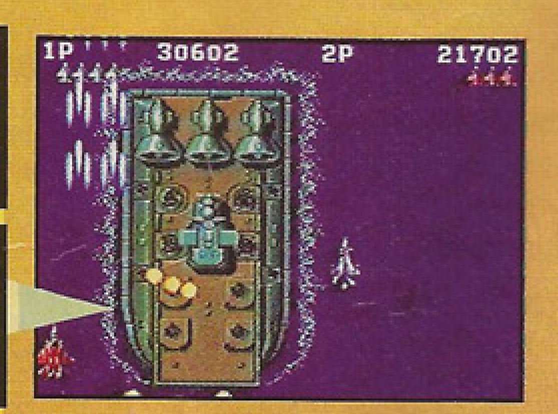
Las fases son cortitas y es una pavada llegar al final. Jugando los dos, el desafío es ridículo. Nos merecíamos algo mejor. Al final, no todos los días aparece un game de acción así.

De todos modos, pasá por la casa de alquiler y pedí el cartucho. Te vas a divertir. Por lo menos al comienzo...

# UN LOOK A LOS JEFES

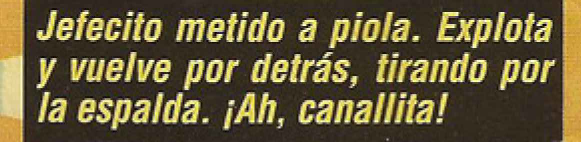


Un tanque normal que, después, se vuelve casi del tamaño de la pantalla. Esquivá todo lo que tira y metele balas ...y bombas.




Destruí todos los cañones. Cuando comience a girar una bola y a soltar muchas bombas, no te quedes paveando: tirale bombas.



Jefecito metido a piola. Explota y vuelve por detrás, tirando por la espalda. ¡Ah, canallita!




Este mono sale de adentro de la nave, después que vos destruís varios jefecitos molestos. Como vos no hacés plantación de bananas, adiviná: acertale con tiros y bombas.

## CYBERNATOR

**Seis Continues** - Prestá atención a este truco genial para duplicar los Continues de este game. En la pantalla de presentación, iluminá la palabra Option y entonces presioná juntos los comandos R, L y (flecha). Iniciá normalmente el juego. Cuando recibas el fatídico Game Over, vas a ver que tenés seis Continues por delante.

## COOL WORLD

**Para ver el final** - Es alucinante usar esta maña para ver el final del juego sin tener que jugar. En la pantalla de presentación, simplemente hacé la secuencia de comandos L, (flecha), R, (flecha), (flecha), X, (flecha), B. Al terminar esta operación, comenzás a ver inmediatamente las escenas finales del game.

## BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

**Cinco Vidas** - ¡Uau! Esta versión de Battletoads tiene la misma maña que ayudó a la gente de Nintendo 8 bits a encarar los difíciles desafíos de los sapos. En la pantalla de presentación, mantené presionados los botones A, B, y (flecha), y entonces apretá Start. El número de vidas saltará de tres a cinco. Con los cinco Continues del game, vos tenés en total 25 chances de llegar al final. ¿Es una ayuda, no?

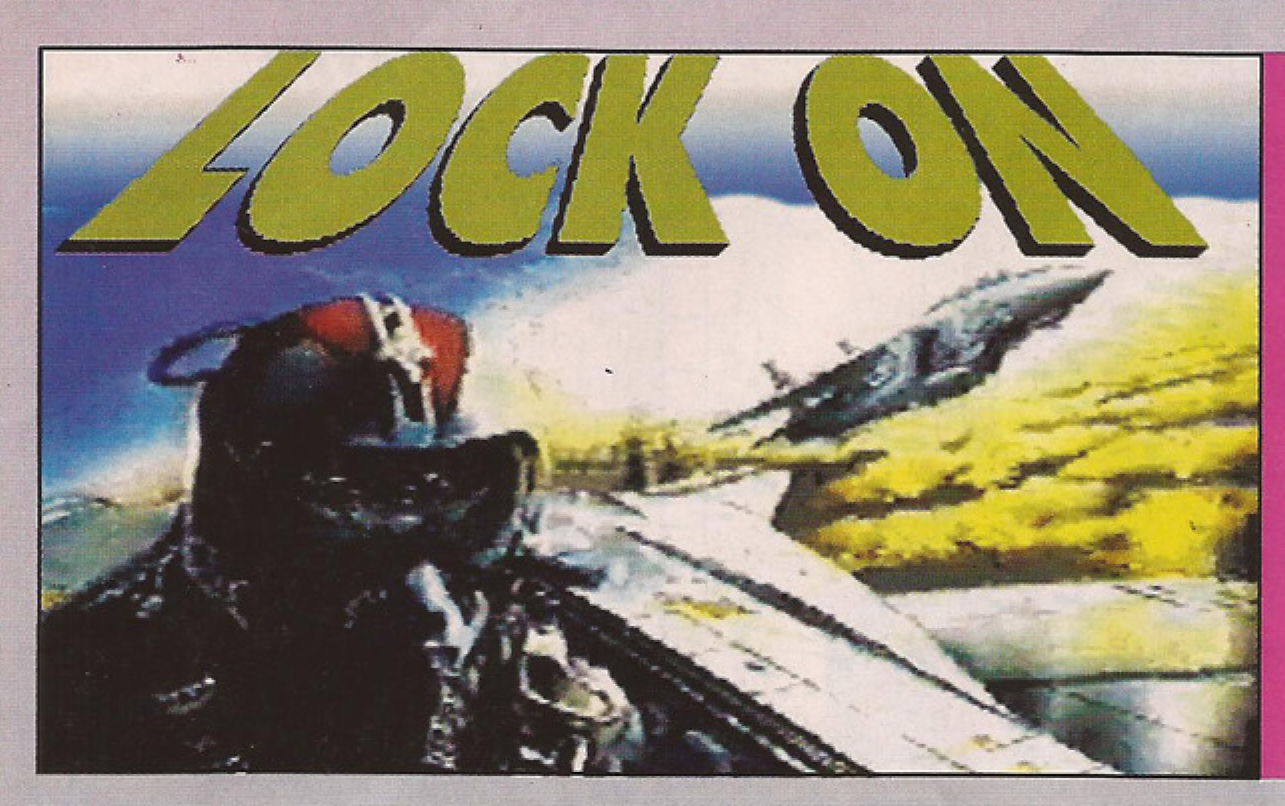
## FINAL FIGHT

**Dos Personajes Iguales** - Se acabó la pelea por elegir el mejor luchador a la hora de jugar de a dos. Usá este código y vos y tu amigo podrán usar el personaje que quieran. En la pantalla de presentación, usá la secuencia (flechas) y terminá apretando L y R juntos. Esto debe cambiar el color de la pantalla a azul. Entonces, seleccioná el modo 2 players y elegí a voluntad: dos Haggar, dos Carlos o dos Maki.

## SUPER TURRICAN

**Saltá niveles** - ¿Te atascaste en alguna etapa y no conseguís pasar? Entonces hacé pausa y hacé la secuencia (flechas), A y Start. Con un pase mágico, vas a reiniciar el game en la etapa siguiente.

| LOCK ON / Vic Tokai | | | |
|---|---|---|---|
| Simulador | 8 Mega | | 1 jugador |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |




*Fanáticos de los simuladores de vuelo, por fin apareció un game de aviones a la altura de un Wing Commander. Lock On tiene la cualidad de ser un simulador divertido. ¡Cosa rara! Las situaciones son bastante dinámicas y activas. Esto evita que el juego sea demasiado intelectual. Y la softhouse Vic Tokai se gastó mucho en los detalles. Hay varios tipos de misiles, cazas y misiones. Con gráficos lindos y sobrios, Lock On puede ser jugado por todos. ¡No dejes de probarlo!*

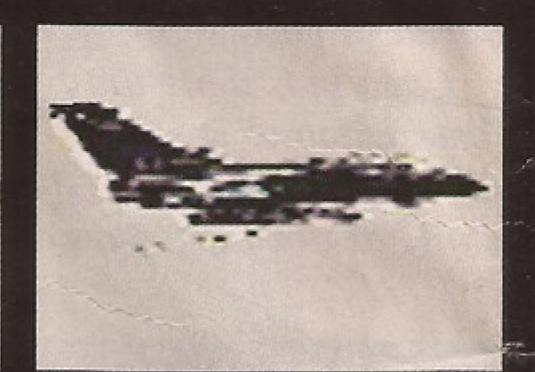
## LOS AVIONES

*El juego trae cuatro aviones cazas buenísimos. Pero hasta donde lo jugamos, el game da solamente dos cazas para elegir en cada misión.*


F-14D SUPER TOMCAT

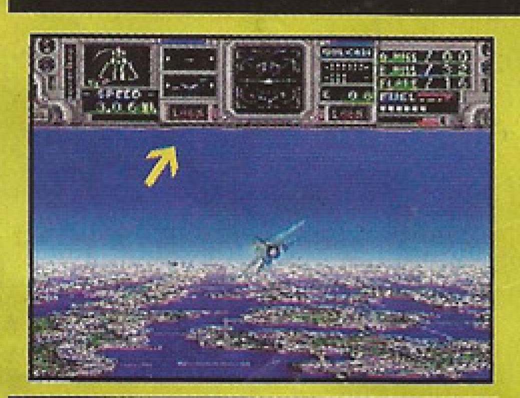

FS-X

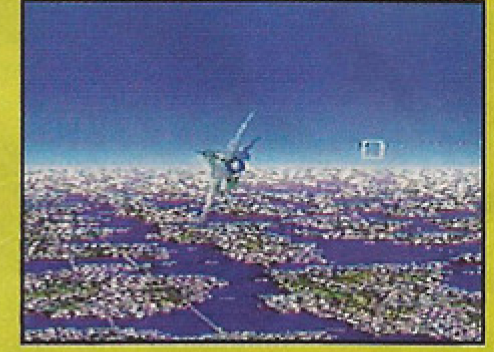

A-10A THUNDERBOLT 2


TORNADO IDS

## TRUCOS GENERALES DE PILOTAJE

En la Fase 1 tenés que reventar veintiún cazas enemigos. El radar, en el panel, es una buena ayuda. Los puntos rojos corresponden a cazas adversarios y los blancos a los misiles. Elegí el avión Thunderbolt en la Fase 2.

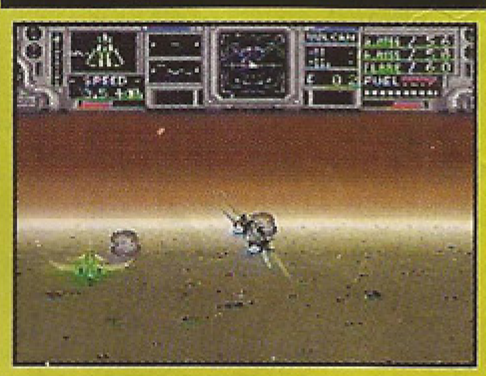

*La inscripción LOCK indica que tenés un misil detrás tuyo. Esquivalo y soltá un flare.*


*Ojo atento a tu mira, que es ese cuadradito chiquito, a la derecha.*


*El jefe de la Fase 1 es un caza muy rápido. Acertale tres misiles para eliminarlo.*


*Destruí dos bases rojas en esta isla de la Fase 2. Bajá en vuelo rasante, pero con cuidado.*


*En la Fase 3 reventá dos misiles en 30 segundos para ganarte dos vidas extras.*


*En la Fase 4, tenés que acabar con veintiséis aviones enemigos, más un jefe muy plomo.*

## ARMAS

Hay varios misiles a tu disposición. A cada misión, tenés derecho solamente a usar dos tipos de ellos, definiendo la cantidad de cada uno.

**SIDEWINDER** - Sigue el rastro dejado por el enemigo

**SPARROW** - Es el famoso misil teleguiado. Mejor que el anterior

**NAPALM** - Explota en un gran radio de alcance, pudiendo destruir más de un enemigo al mismo tiempo

**MAVERICK** - Funciona como el Napalm, pero tiene menor alcance

## COMANDOS

En el modo normal, ↑ aumenta la altura y ↓ la disminuye. El modo reverse simula los comandos de un avión de verdad: ↑ baja la altura y ↓ hace subir al caza.

**A** - Misil 1

**B** - Misil 2

**X** - Flare

**Y** - Ametralladora

**R** - Aumenta velocidad

**L** - Disminuye velocidad

**↓ + R** - Dar looping

**→ + R** - Dar un giro

**NO TE QUEDES PAVEANDO: ANDA HASTA OPTIONS Y PONE CINCO CONTINUES**

**USA LOS GIROS PARA ESQUIVAR LOS MISILES**

**SI UN MISIL LE DA A TU AVION, PERDES UNA VIDA. ¡PERO SI SUFRIS UNA CAIDA, PERDES UN CONTINUE!**

**WING COMMANDER - THE SECRET MISSIONS / Mindscape**

Simulador — 1 jugador

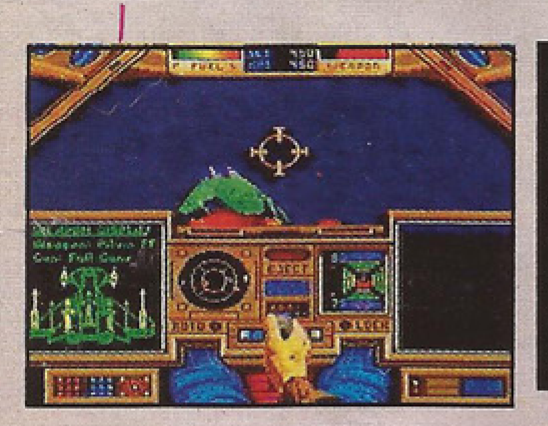
GRAFICO · SOM · DESAFIO · DIVERSÃO

*Este game es la continuación de Wing Commander, complicado simulador de guerra espacial presentado al comienzo del año para Super NES. Y si esa primera versión ya era difícil, The Secret Missions consigue ser un desafío todavía mayor. La batalla contra el imperio Kilrathi continúa rugiendo, pero ahora los enemigos poseen una terrible arma capaz de cambiar la gravedad de un planeta entero, destruyéndolo por aplastamiento. Tu misión: invadir el territorio enemigo, encontrar y destruir la nave que carga la destructora arma Kilrathi.*

***Esta es la nave que tenés que destruir. Te topás con ella una vez, pero sólo al final podrás enfrentarla.***

## Novato

Así como en Wing Commander, comenzás este game en el papel de un piloto novato que acaba de llegar a la base estelar de Tiger's Claw. A través del éxito en las misiones, vas adquiriendo más experiencia y el derecho de pilotear naves más poderosas. Pero si tu nave sufre daños durante una batalla, podés ser obligado a encarar una máquina menos poderosa para la misión siguiente. Gajes del oficio.



***Apareció una nueva nave Kilrathi. Es la Jalkhi, capaz de dar seis tiros láser simultáneamente.***

**EL GAME TIENE DOS NIVELES DE DIFICULTAD. EL ROOKIE (MAS FACIL) Y EL ACE (MUY DIFICIL)**

## PASSWORDS

**Atención a algunos de los passwords del nivel Rookie. De promedio, recibís señas cada dos misiones, cuando sos promovido o condecorado.**

| | |
|---|---|
| Misión 3 | 1GBBKHB4ØY |
| Misión 5 | JBBZKGDVQH |
| Misión 7 | 1G3VHHBLMV |
| Misión 10 | 9VVCHHWW4J |
| Misión 12 | 7ZVHHHWV8F |
| Misión 14 | 7V3WKCWVRK |

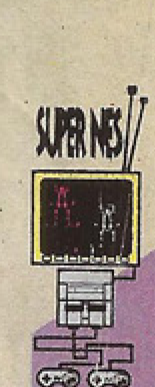
## TRUCOS

### PARA PRINCIPIANTES

- Hay un arcade de jueguito espacial en la sala de los oficiales. En el mismo, podés simular combates con naves igualitas a las de los Kilrathis. Elegí una nave con el cursor y apretá cualquier botón para comenzar a jugar. La nave más fácil de enfrentar es la del ángulo superior izquierdo. Entrenate ahí primero.

### PARA QUIEN YA VUELA

- Acordate que tenés un compañero. Cuando estés en un lío, llamalo por el Vid-Com. Puede salvarte.
- 420 KPS es una buena velocidad para tu nave durante los combates.
- Para huir del enemigo, la mejor maniobra es subir o bajar y usar el After Burner.



## Dificultades

Quien jugó Wing Commander va a encontrar más dificultades en esta versión. El número de enemigos que tenés que abatir llega a ser cinco veces mayor. En una misma misión, podés toparte con dos o más capital ships, las naves grandes. Y para completar, el reconocimiento de los obstáculos delante tuyo a veces es medio impreciso. Esto porque el comando de la Tiger's Claw no conoce bien las características del territorio enemigo.



***Tu computadora de a bordo puede engañarse y lo que parecía un campo de asteroides es, en verdad, un campo minado.***



***Vos no necesitás armas muy poderosas para acabar con los capital ships. Pero primero destruí los cazas alrededor de ellos.***

## Aprendiendo a Pilotear

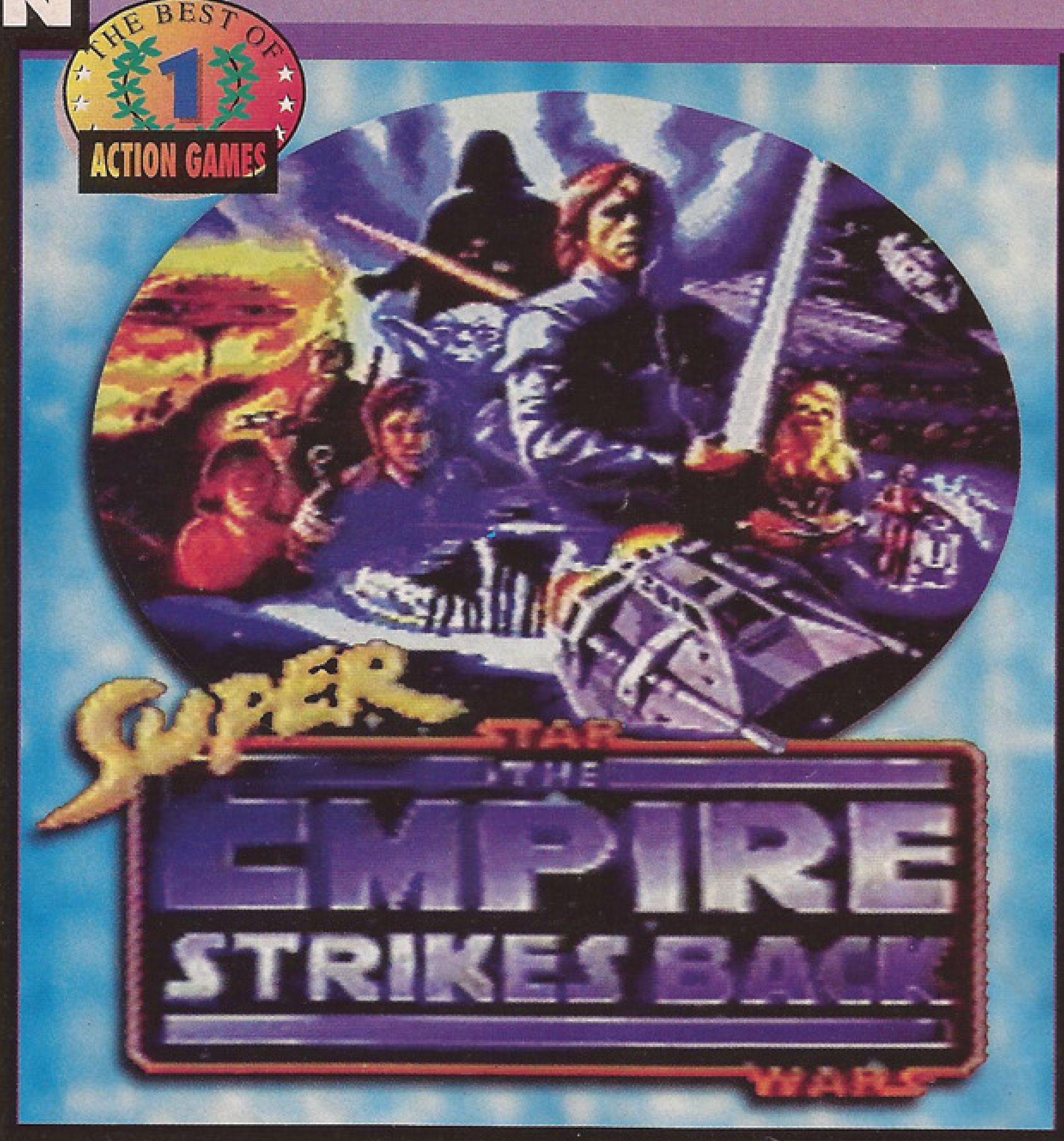
Este game es más indicado para quien ya conoce Wing Commander. Si te quedaste interesado pero nunca tuviste la oportunidad de jugar la versión anterior, es buena idea dar una leída a ACTION GAMES N° 9, donde aparece explicado detalladamente. Fijate en lo alto de la página algunos consejos para jugar y, abajo, los comandos del game.

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A - | dispara misiles |
| B - | dispara cañones |
| Y - | acciona el After Burner |
| X - | muestra el mapa |
| R - | aumenta la velocidad |
| L - | disminuye la velocidad |
| Select + B - | selecciona cañón |
| Select + Y - | acciona Jump Space |
| Select + X - | abre los menúes del Vid-Com |
| Select + L - | acceso a funciones del check control |
| Select + A - | selecciona las armas del Weapon List en el check control |

*¡El Imperio Contraataca! Un año después de la arrasadora versión de Star Wars, JVC y Lucas Arts decidieron jugarse el todo por el todo y presentar la continuación de la Guerra de las Galaxias. The Empire Strikes Back es una masa. Un game complejo y fascinante que exige el máximo de todos los chips que tenga tu Super NES. Una verdadera revolución para una consola de 16 bits.*

*Gráficos de otro planeta, música buenísima, y un desafío bestial hacen de El Imperio Contraataca un game 10 puntos. Lo que más impresiona en el juego es su diversidad. Las fases son bien diferentes unas de otras. Vos te aventurás en la nieve, en el agua, en el espacio y en otros lugares muy locos. El resultado es alucinante, ya que el game es muy fiel a la película.*




## Desafiando a Darth Vader

Tu objetivo es acabar con Darth Vader. Pero la cosa es complicada. Este es padre de Luke. Cuando todavía luchaba por las fuerzas del bien, Vader fue derrotado y convertido en paladín de las fuerzas del mal. ¡Qué situación! Usa una máscara para poder respirar. El juego comienza en Hoth, en el exacto momento en que androides imperiales, fieles a Vader, descubren una base rebelde. En la piel de Luke, vos tenés que avisar a tus compatriotas del terrible descubrimiento.

Han entra enseguida en escena, ya en la base. Después de varias peripecias y muchos obstáculos superados, la acción pasa a Dagobah. Es allí donde Luke debe encontrar a Yoda, el maestro Jedi. Cloud City es la etapa final. Luke, Han y Chewie van a sudar tinta para llegar a Vader. Preparate: la confrontación final entre Luke y Vader es escalofriante.

## Novedades Geniales

Si ya jugaste el primer Star Wars para Super NES, atención. Esta continuación trae novedades. Hay ocho magias para que Luke elija: las Force Powers. Hacen que vos levites, desaceleres la acción, congeles a los enemigos, etc. Sólo que nada es gratuito. Tenés que juntar las magias para poder usarlas. Tus movimientos son básicamente los mismos, con excepción del salto doble. De largo alcance, permite una serie de maniobras audaces.

Super Star Wars - The Empire Strikes Back es un game sin contraindicaciones. Son 12 Mega de la más pura creatividad. Y si estás poniendo cara de asco porque el juego es largo, tranquilo. Basta usar nuestra estrategia para juntar 99 vidas.

O si preferís, jugá con los Continues y andá anotando los passwords. Este game es perfecto hasta en los mínimos detalles. ¡Simplemente indispensable!

# ESTRATEGIA COMPLETA

## HOTH



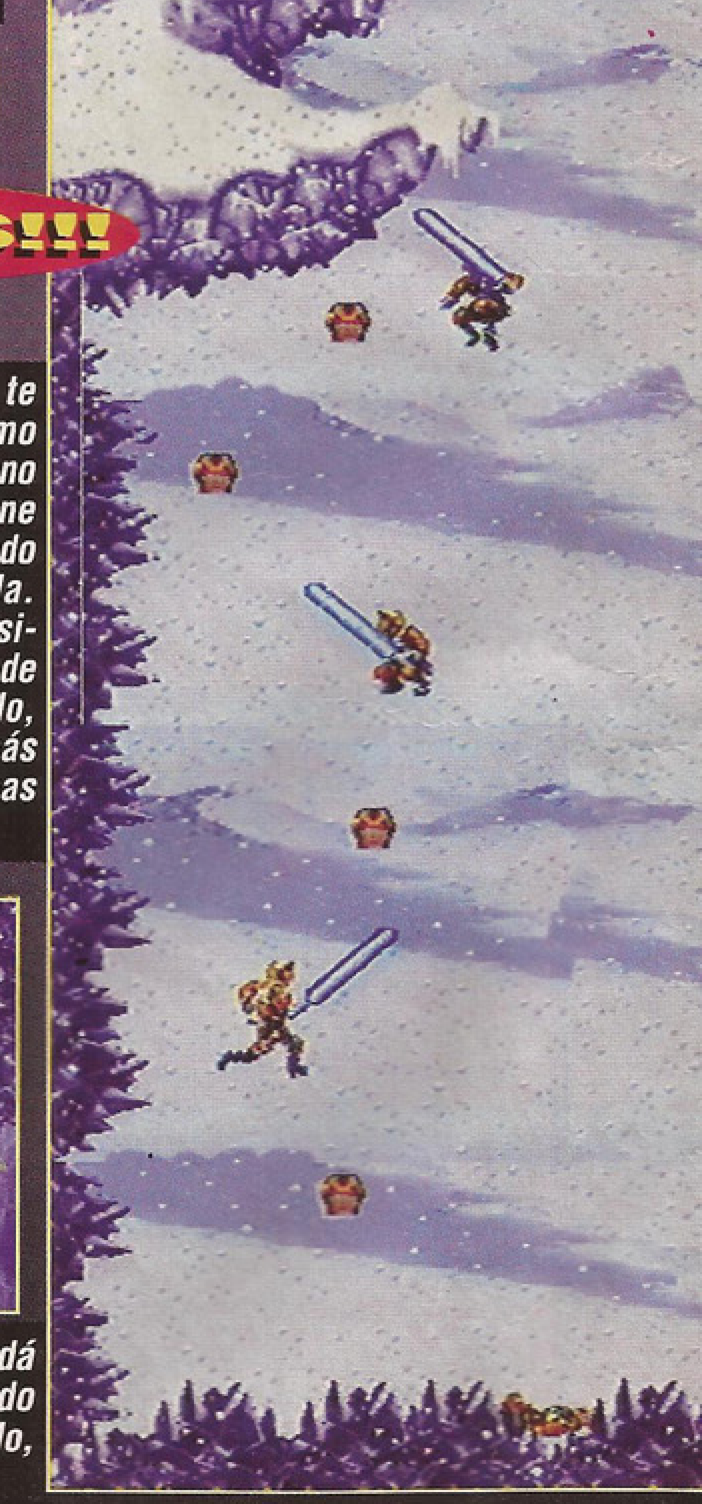
Andá girando, saltando siempre, para esquivar las piedras que ruedan. Vas a encontrar un bicho extraño: tu próximo medio de transporte.



Entrá en esta caverna. Adentro, saltá girando. Enseguida del comienzo aparece un pasaje secreto. Subí con salto doble y tomá energía y Blaser Power (el poder de la espada). Hay otros pasajes más adelante, ¿OK?

### 99 VIDAS!!!

Fijate sólo el truco genial que te mandamos. En el principio mismo de la segunda etapa de esta fase, no caigas en el primer agujero (tiene muchas espinas). Caé en el segundo y andá directo hacia la izquierda. Vas a encontrar plataformas invisibles y muchos, muchos ítems. Y de regalo, de 3 a 5 vidas. Tomá todo, morite y volvé para conseguir más vidas. Repetí hasta acumular unas increíbles 99 vidas.





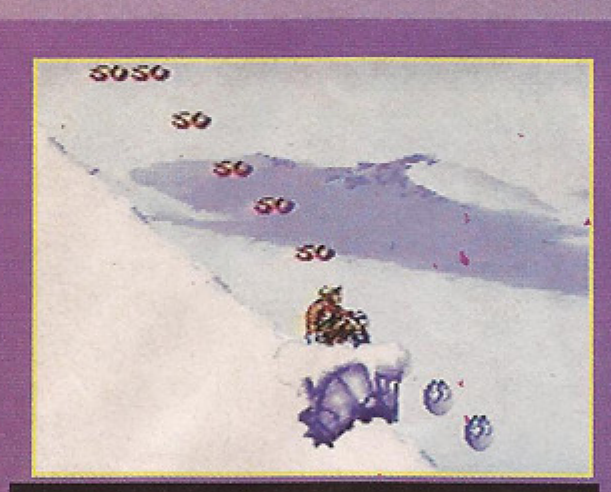
Cuidado con este animal. El tipo puede congelarte y corrés el riesgo de perder un montón de energía. Andá girando con todo encima de él.




Jefe: ataca con las manos y suelta un aliento que congela. Quedate en el ángulo izquierdo, esquivando. Acertale en los intervalos.



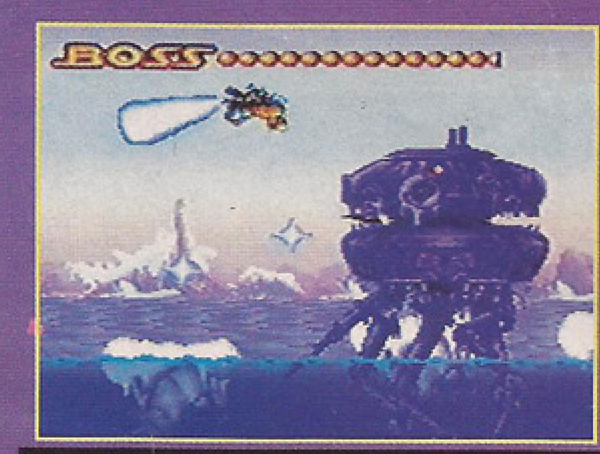
Seguí la flechita para subir. Andá hacia el ángulo superior izquierdo y agarrá dos vidas extras. Copado, ¿no?



Subite a este bloque de hielo y llená la bolsa de ítems que dan muchos puntos.




Subjefe: destruí sus piernas y después atacá al resto del cuerpo.




Quedate en la plataforma del medio y esperá hundirte un poco. Cuando el jefe sube, saltá girando sobre él.



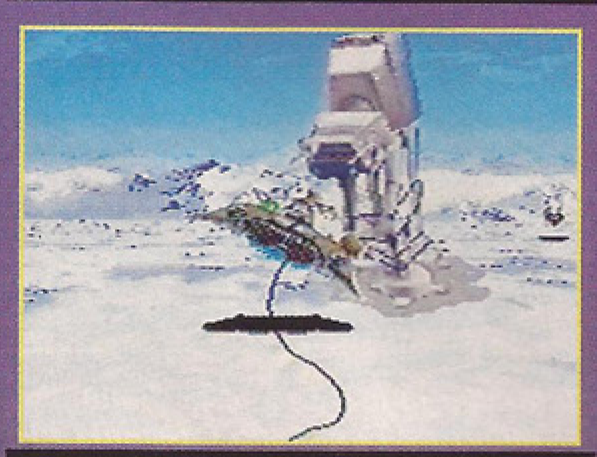
No te descuides con estas arañotas. Pegate a ellas y reventalas. Si andás lejos te disparan.



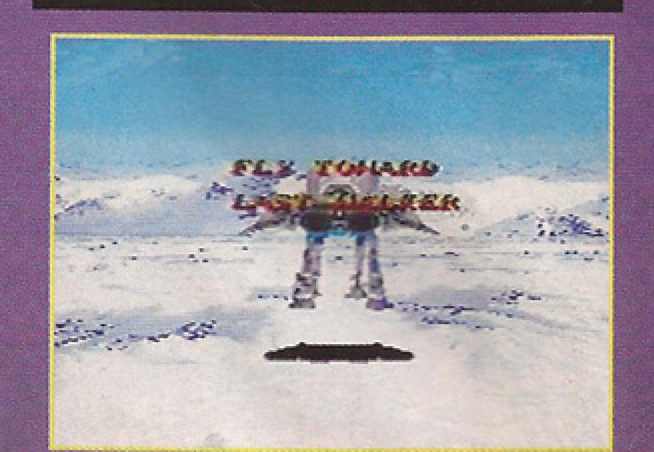
¡Acelerá a fondo! Esta moto es muy rápida. Destruí a los enemigos y sus bombas.



¡Qué espectáculo! Tenés misiones que completar. Cada nave destruida da, por lo menos, un corazón de energía.

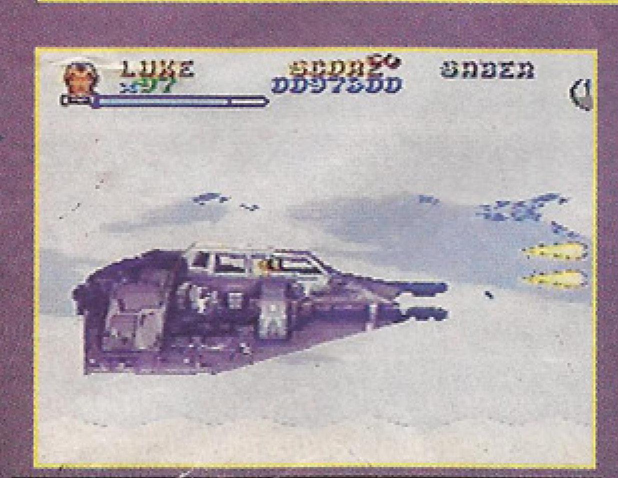


Tercera misión: usá la cuerda para derribar a los Walkers, estos monstruos de patas largas.



Después de terminar con los 5 Walkers, andá volando hacia adelante del último de ellos. No tires. ¿Fácil, no?

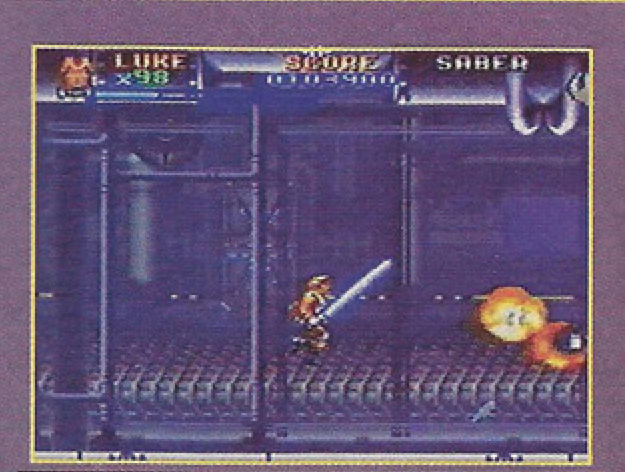
## REBEL BASE



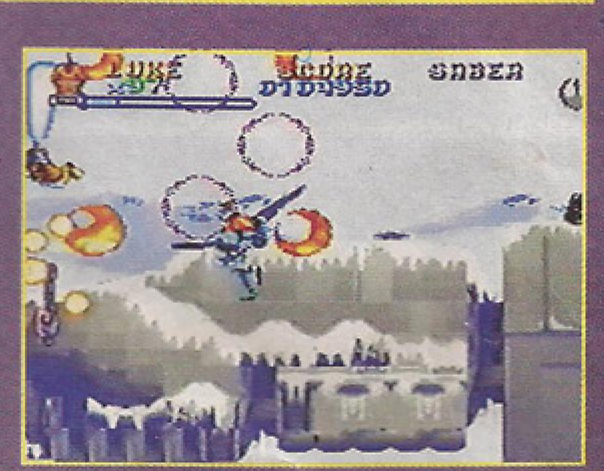

Nave con tiro doble. Destruí las motos y cuidate de los tipos que intentan acertarte por delante y por detrás.




Subí en la primera pierna de esta criatura gigantesca y andá hacia la derecha. Estás dentro de un robot.




¿Viste la salida? Quedate delante de las puertas y apretá ↑. Otra ayudita.




El jefe está en el techo del robot: usá la bomba Thermal. ¡Quedate alerata incluso después de acertarle!




Han entra en escena. Tirá contra estas cajas para juntar energía y mejorar el poder de tu arma.



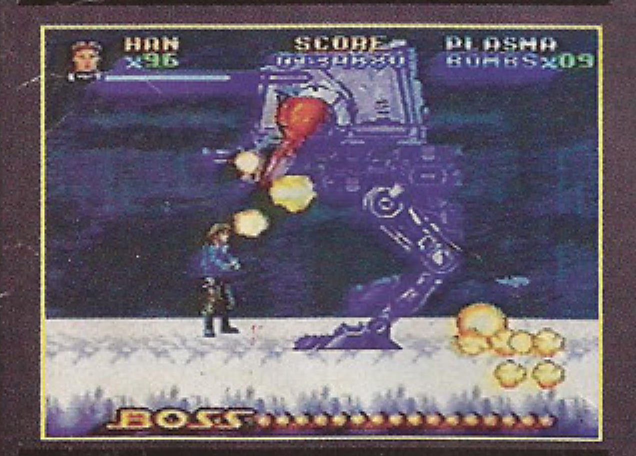

Quedate delante de las puertas de donde salen unos tipos. Dan muchos ítems. Juntá un montón de granadas.




Jefe: destruí sus ametralladoras en la base de la granada. Usá la pistola y dale punto final a la historia.




Apretá ↘ y salto para pasar girando por debajo de estas cadenas asesinas. ¿O querés ser decapitado?




Otro jefe. Lanzá granadas en el arma, rodá por debajo y tirale por la espalda. Tirá hacia arriba y conseguí un escudo.



¡Qué animal! Perspectiva desde dentro de la nave. Orientate por el radar para saber cuándo aparecen los enemigos.

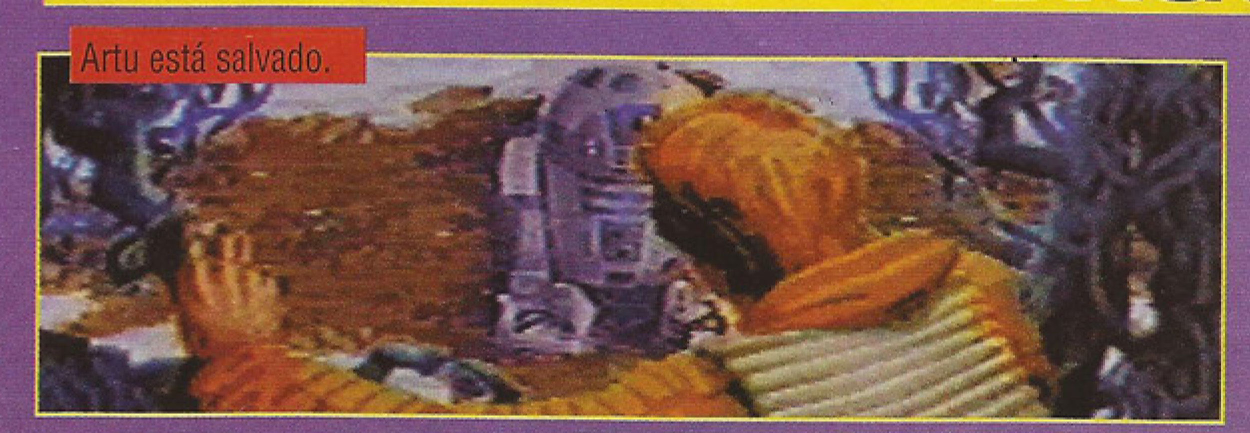
**EN LAS RECTAS, VOLVE PARA REVENTAR AL MISMO ENEMIGO VARIAS VECES Y ACUMULAR ITEMS.**

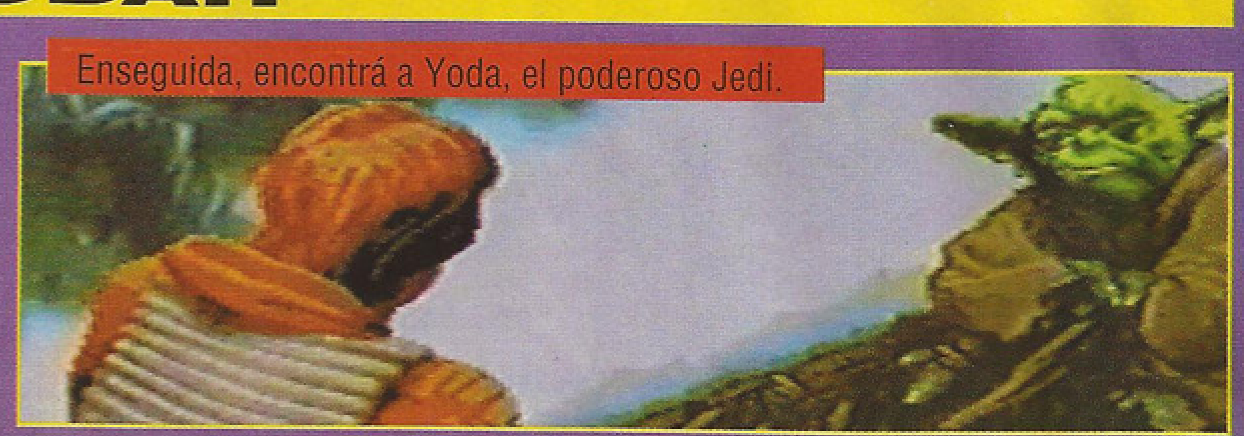
### ITEMS IMPORTANTES

| | |
|---|---|
| CORAZON PEQUEÑO | Da un poco de energía. |
| CORAZON GRANDE | Completa la energía. |
| ESCUDO | Invencibilidad temporaria. |
| "HEALTH SWORD" | Aumenta tu energía. |
| "BLASTER POWER-UP" | Aumenta el poder del arma. |
| BOLA VERDE | Aumenta el poder de las magias. |
| THERMAL | Bombas bestiales. Deben ser detonadas en instantes. |
| CARA DE VADER | Multiplica los puntos. |
| ROSTRO DEL HEROE | Vida extra, difícil de encontrar. |
| GRANADAS | Para tirar al enemigo. |

CONTINUA →

## DAGOBAH


Artu está salvado.


Enseguida, encontrá a Yoda, el poderoso Jedi.


Subí en la primera plataforma que aparezca. Las magias están todas allá arriba. Tomá una después de la otra.

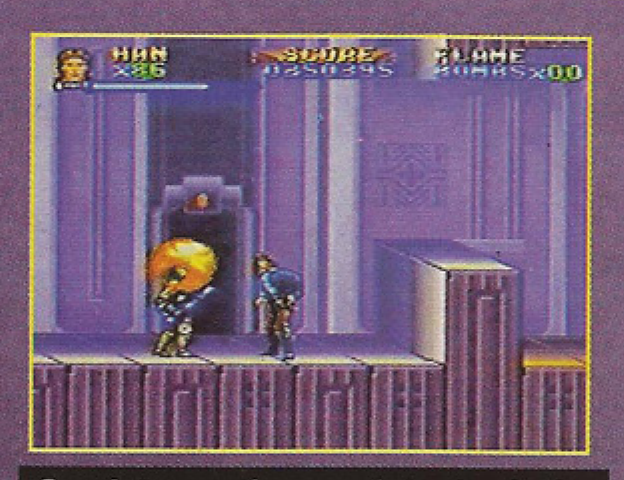

Jefe: usá la magia L para aumentar el poder de tu espada y reventá todo en un semicírculo.


Derribá la nariz, los ojos y el resto. Cuando quede parado, acompañalo. Cuando baje, saltá. ¡Terminado!



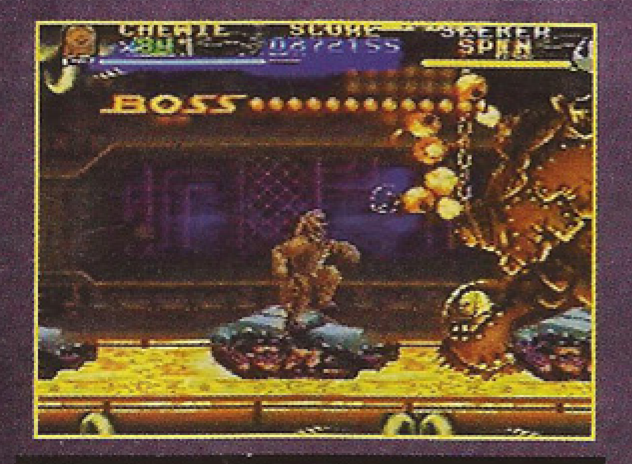

## CLOUD CITY


Han volvió. Esta arma aparece siempre y tira hacia adelante y hacia atrás. Ojo.


Quedate un tiempo delante de las puertas para juntar ítems geniales.


Jefe-burbuja: ¡granadas contra él! Comenzá acabando con sus laterales.


Este es un pesado. Reventalo antes de que te congele y caigas en la lava.


Jefe: destruí los cañones que sueltan bombas. Enseguida, tirá sin parar. Volverá, pero más fácil.


¡Han, Han! Estos cañones con aspecto inocente son peligrosos.


¡Jefe-patitas! Si tu energía está llena, quedate agachado en el ángulo izquierdo, tirando en diagonal.


Jefe: destruí la ametralladora con tiros. De ahí girá andando (spin) encima de él. La precisión es la clave.


Por encima, por abajo y "en el medio" de las nubes. ¡Uau! Hasta parece un sueño. Luke en la X-Wing! Con L y R vos lanzás misiles. Fijate qué aventura espectacular.

El encuentro final

Reventá los cañones y esperá a que aparezcan unas bolas verdes. Las mismas aumentan el poder de las magias.

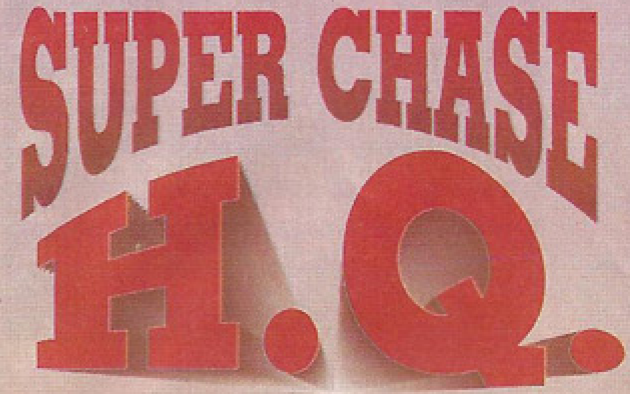

Usá la magia E para no caer. Si te venís abajo de las plataformas, subí rapidito con la ayuda de la magia.


Vos luchás dos veces con Darth Vader antes de la confrontación final. Es sólo un aperitivo.


¡FIN DEL CAMINO PARA VADER!

Usá la magia D en el enfrentamiento final. Acertale para ganar. Reventá las armas voladoras para tomar la bola verde.

| SUPER CHASE H.Q. / Taito | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | 8 Mega | | 1 jugador |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

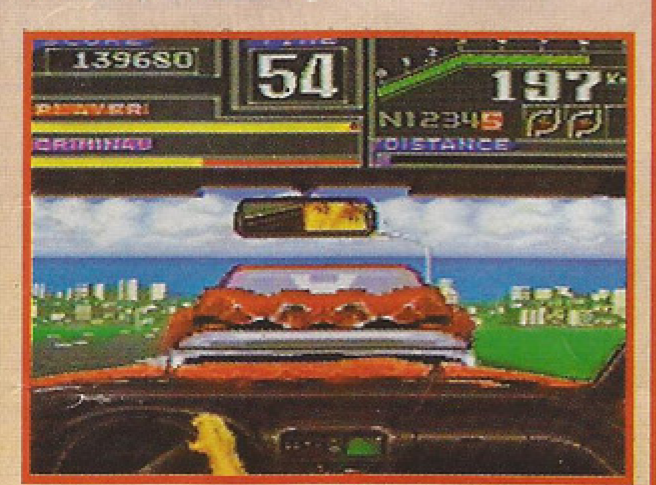



***Los criminales están en las calles. Crímenes extraños ocurren todos los días. La situación linda con el caos. Sólo una persona puede salvar a la humanidad: Roger, el policía más genial del barrio. Todo esto, de tan conocido te está dando sueño, ¿no? Pero es el tema de este game.***
***El esquema del juego es idéntico al de la versión para Mega Drive. Una mezcla de carrera con autitos chocadores. Sólo que con gráficos un poco mejores. Vos comandás un auto mejorado y tenés la misión de ir tras los criminales. Los tipos pueden tirar. Vos no. Para detener a los malhechores, tu única arma es el acelerador. Pisá a fondo y tirate encima de los autos y motos que aparecen delante tuyo. El tema es mandar a los tipos fuera del camino.***

## FASE 1

### Domingo 13h52

Un asesinato en la playa intriga a las autoridades. El sospechoso vuela bajo a bordo de un poderoso auto deportivo rojo.




***Jefe: no te quedes mucho tiempo detrás de él. ¡El tipo del asiento de pasajeros está armado!***

## FASE 2

### Miércoles 10h08

La acción se traslada al desierto. Tené cuidado con los motociclistas matones. Arrojan fuego y te quitan bastante energía.

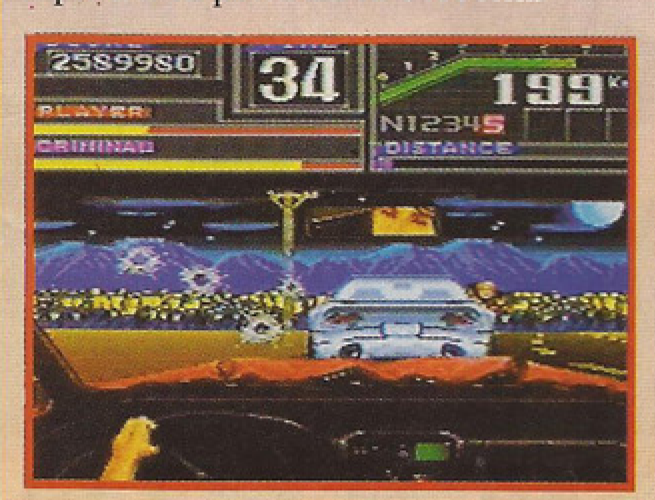



***Este jeep verde con una calavera está bueno. Usá nitro para atropellar al jeep y acabar con él.***

## FASE 3

### Viernes 17h26

Prestá atención a la ruta porque ahora es doble mano. Pasá a los remolones por la izquierda y volvé rápido a la pista de la derecha.




***Otro tipo armado dentro del auto. Andá zigzagueando y chocá con todo en la parte trasera del jefe.***

**USA EL CAMBIO MANUAL PARA NO PERDER TANTA VELOCIDAD AL RETOMAR.**

**REDUCI A CUARTA SIEMPRE QUE CHOQUES ALGUN AUTO.**

**USA NITRO SOLAMENTE EN LOS JEFES. SON 3 POR FASE, SIN LASTIMA.**

**EN LAS DOS FASES FINALES, EL ESQUEMA ES EL MISMO.**



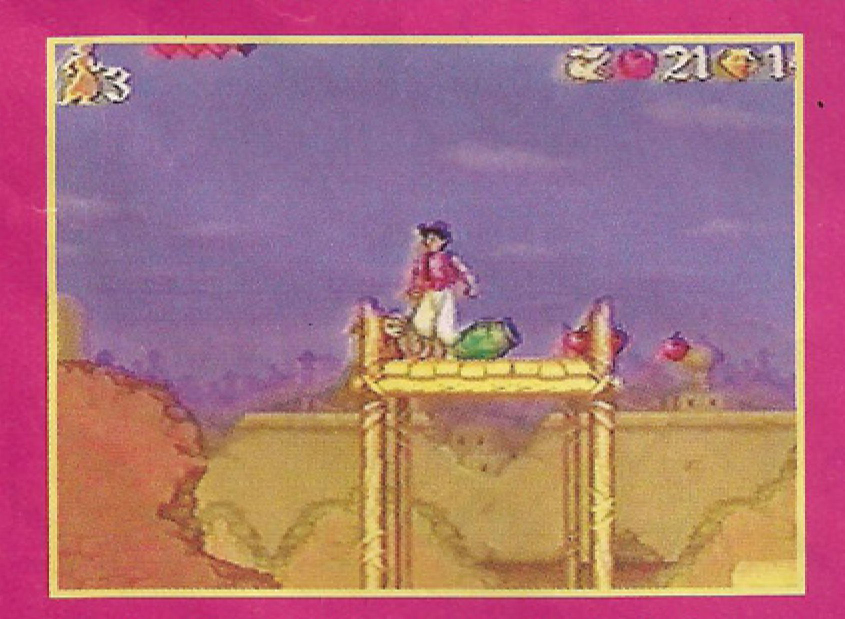



*Es tu día de suerte. Tu SNES acaba de recibir un hermoso juego de Capcom. Comparando esta versión con la de Mega Drive, Aladdin del SNES es más fiel al argumento de la película. Pero los gráficos para el Mega quedaron más parecidos a los del dibujo de Disney. Al final, los dos games traen mucha acción y todos salieron ganando: se puede jugar con las dos versiones sin aburrirse.*

| ALADDIN / Capcom | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | 10 Mega | | 1 jugador |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

## EN BUSCA DE LA LAMPARA

LA HISTORIA ES LA MISMA DEL CINE: ALADDIN, ENGAÑADO POR JAFFAR, TIENE QUE CONSEGUIR LA LAMPARA EN LA CAVERNA DE LAS MARAVILLAS, PERO TERMINA QUEDANDOSE CON ELLA. DESPUES, CON LA AYUDA DEL GENIO, TIENE QUE ENFRENTAR AL VIZIR JAFFAR PARA QUEDARSE CON LA PRINCESA.
DAMOS EL GAME HASTA EL FINAL, CON LOS PASSWORDS ENTRE PARENTESIS. ENTERATE DE TODO SOBRE LAS OCHO FASES NORMALES Y LAS DE BONUS. USA LOS TOLDOS COMO TRAMPOLINES Y LAS MANZANAS PARA TIRARLES A LOS ENEMIGOS.



*Los jarrones verdes esconden casi siempre algún ítem copado. Saltá sobre ellos.*



*Los ítems más interesantes, incluso el escarabajo, generalmente están guardados en los baúles. Para abrirlos, saltá sobre ellos.*

BREAK TIME!

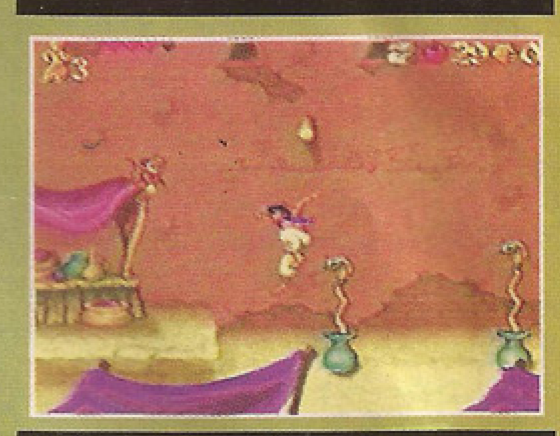
## FASE DE BONUS

Sólo conseguís jugar la fase de bonus si agarrás el escarabajo. La estrella vale un Continue, el corazón completa el marcador de energía y el Genio completa toda la energía y agrega un corazón a tu marcador. Si acertás 1 ó 2 UP ganás vidas extras.

*Apretá cualquier botón dos veces: una vez, para girar la ruleta, y la otra para que pare.*

## ETAPA 1

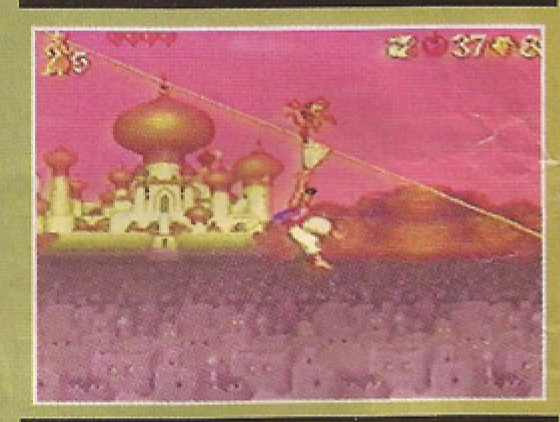
Empezás dando una vuelta por el mercado. Usá las lámparas en la pared para cortar camino y tené cuidado con los arqueros. Tratá siempre de tirarte flotando para juntar más diamantes.



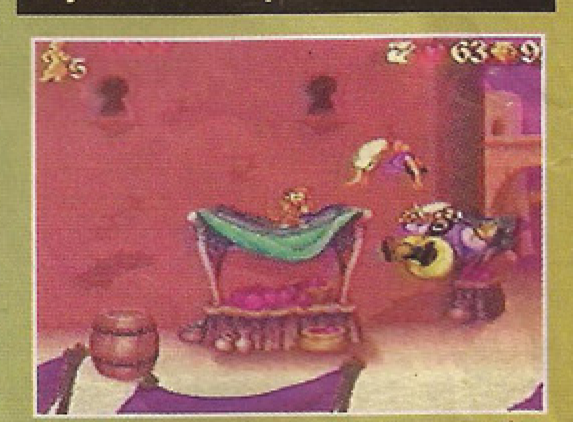
*Esquivá las víboras que salen de los jarrones.*



*Tirá manzanas al guardián de la escalera y salite del paso para no ser alcanzado por el barril.*



*Saltá y agarrate de este paño y bajá como tiro por la cuerda.*



*Jefe - Saltá en la cabeza de este gordo antes de que dé espadazos.*

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| A | Tirar manzana |
| B | Saltar |
| R | Caer planeando |
| Y apretado | Correr |
| ↓ | Agacharse |

## ETAPA 2
### (GENIO, ABU, ALADDIN Y SULTAN)

Esta etapa se desarrolla en la Caverna de las Maravillas. Usá las estalactitas para saltar las hileras de espinas.
En el puente de piedras, pasá rápidamente, si no, cede y vos sufrís una caída fatal. Cuidado con las piedras que caen del techo.



*Saltá en esta arca y tratá de agarrar el escarabajo.*



*Al caer en el nido de los tesoros, dale fuertes cachetadas al esqueleto después de los espadazos...*



*¡... y encontrá la alfombra voladora!*

## ETAPA 3
### (JAFFAR, ABU, JASMINE Y GENIO)

En esta etapa tenés que salir de la caverna. No dejes nunca a Aladdin desaparecer por los ángulos de la pantalla, si no perdés una vida.



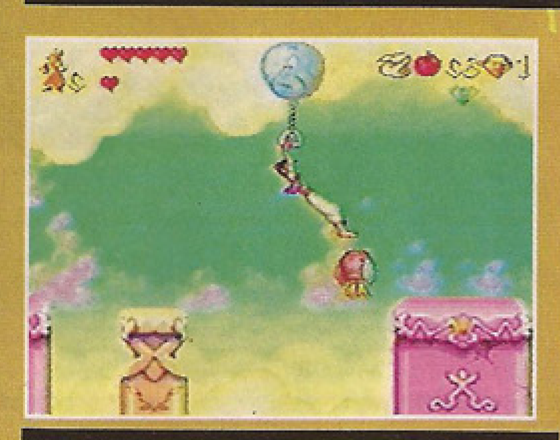
*Con la alfombra roja, no dejes que la ola de lava te toque y tené cuidado con las piedras y las paredes.*

## ETAPA 4
### (GENIO, JAFFAR, JAFFAR Y ABU)

Estás dentro de la lámpara y vas a tener que hacerte acróbata. Saltá en las plataformas con la cara del genio y está atento para no caer por el fondo de la pantalla.



*Mirá al genio dándote una fuerza, creando plataformas locas para vos. Las nubes son las mejores.*



*Subite a estos globos, pero saltá antes de que revienten y no subas demasiado, porque suele haber espinas en el techo.*



*Esta parte del game es una subida de aquéllas. Saltá de lengua en lengua del genio para escalar rápidamente.*

## ETAPA 6
### (JASMINE, JAFFAR, SULTAN Y JASMINE)

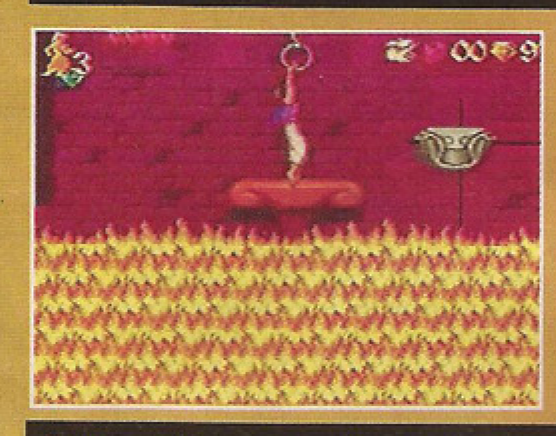
Esta fase es un refresco. Parece una fase de bonus.



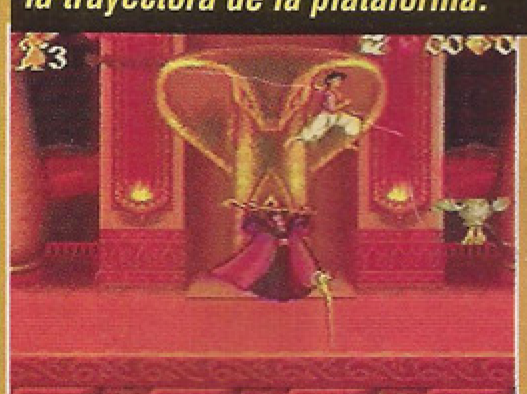
*Da un paseíto en alfombra voladora con la princesa y tratá de juntar todos los diamantes que están en el cielo.*

## ETAPA 7
### (JAFFAR, JASMINE, ALADDIN Y JAFFAR)

Aquí los espadachines son peligrosos.
Cuidado con las espadas que salen de las paredes. Cortá camino por las lámparas.



*Saltá en la argolla del techo para alterar la posición de las pistas y la trayectoria de la plataforma.*



*Jefe: es el propio Jaffar. Saltá en el cetro-serpiente y después en su cabeza seis veces. Todos los rayos son mortales.*

## ETAPA 8
### (ALADDIN, JASMINE, ABU Y SULTAN)

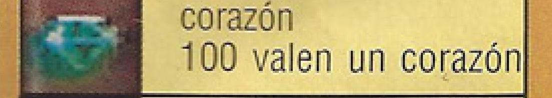
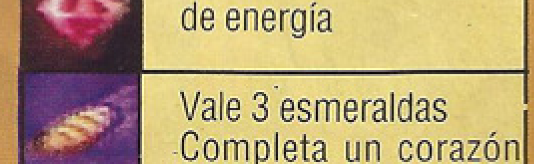
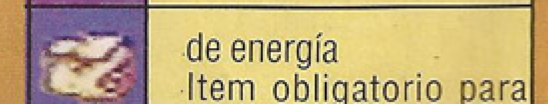
Jaffar, no conforme con el triunfo de Aladdin, se transformará en una serpiente. ¡Es el duelo final!



*Saltá sobre los huevos de la serpiente, tomá impulso y saltá en su cabeza ocho veces. Saltá y aterrizá flotando cuando ella se hunda en el fuego.*

**ALADDIN COMIENZA COPADO Y BASTANTE EMOCIONANTE, EL MEDIO DEL JUEGO ES MEDIO CANSADOR, PERO EL FINAL ES ALUCINANTE.**

## ITEMS

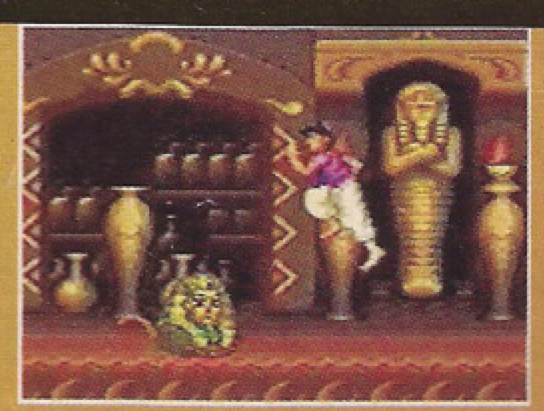
| | |
|---|---|
|  | Vale una vida extra |
| | Completa toda la energía y da un |
|  | corazón 100 valen un corazón |
|  | de energía |
| | Vale 3 esmeraldas Completa un corazón |
|  | de energía Item obligatorio para |
| | planear Repone toda la energía |
| | gastada Vale una fase de bonus |
| | Es el arma de Aladdin |

## ETAPA 5 (ABU, ALADDIN, GENIO Y JASMINE)

*Mucha arena en esta fase egipcia. Truco: la arena no te lleva mientras estés agachado.*



*Conseguí un corazón en el baúl y un rubí en el agujero.*



*Truquito: mirá esta cabeza de esfinge con aire amenazador...*



*...No pasa de ser una fantasía de Abu. ¡Qué malditos!*




***Por fin Nintendo 8 bits recibió el regalo de Capcom de un excelente juego de lucha. Mighty Final Fight es bastante fiel a la versión para Super NES y, para mejorar, tiene hasta algunos movimientos parecidos a los personajes de Street Fighter 2. El luchador Haggar, por ejemplo, gira con los brazos abiertos como el Zangief. Cody da un dragon punch y tiene hasta una magia parecida a la de Ryu. Guy, el tercer personaje del juego, es rápido, pero débil.***

## GANANDO EXPERIENCIA

En el ángulo inferior derecho de la pantalla, ves un marcador de experiencia (EXP). Según vas reventando enemigos, el número de la izquierda crece hasta igualar al de la derecha. En ese momento, tu personaje gana un cuadradito más en el marcador Level. Cuando tiene cuatro cuadraditos, ganará un poder especial. En el caso de Cody, es magia; en el de Haggar, un poderoso empujón, y en el de Guy, una patada de fuego.



***El dragon punch de Cody sale después de una secuencia de puñetazos o con los comandos ↑, ↓ + B.***



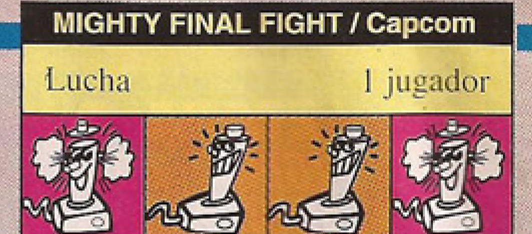
***Haggar gira con los brazos abiertos y anda al mismo tiempo. Al mejor estilo Zangief.***



***Aumentá el marcador de experiencia para ganar poderes especiales, y, después, aumentar su fuerza.***

**MIGHTY FINAL FIGHT / Capcom**

Lucha — 1 jugador




## COMANDOS

*Los comandos son válidos para todos los personajes. Verificá vos mismo los golpes que salen para cada uno. Repasando: A - salto y B - puñetazo.*

B, sujetando al adversario

A + B

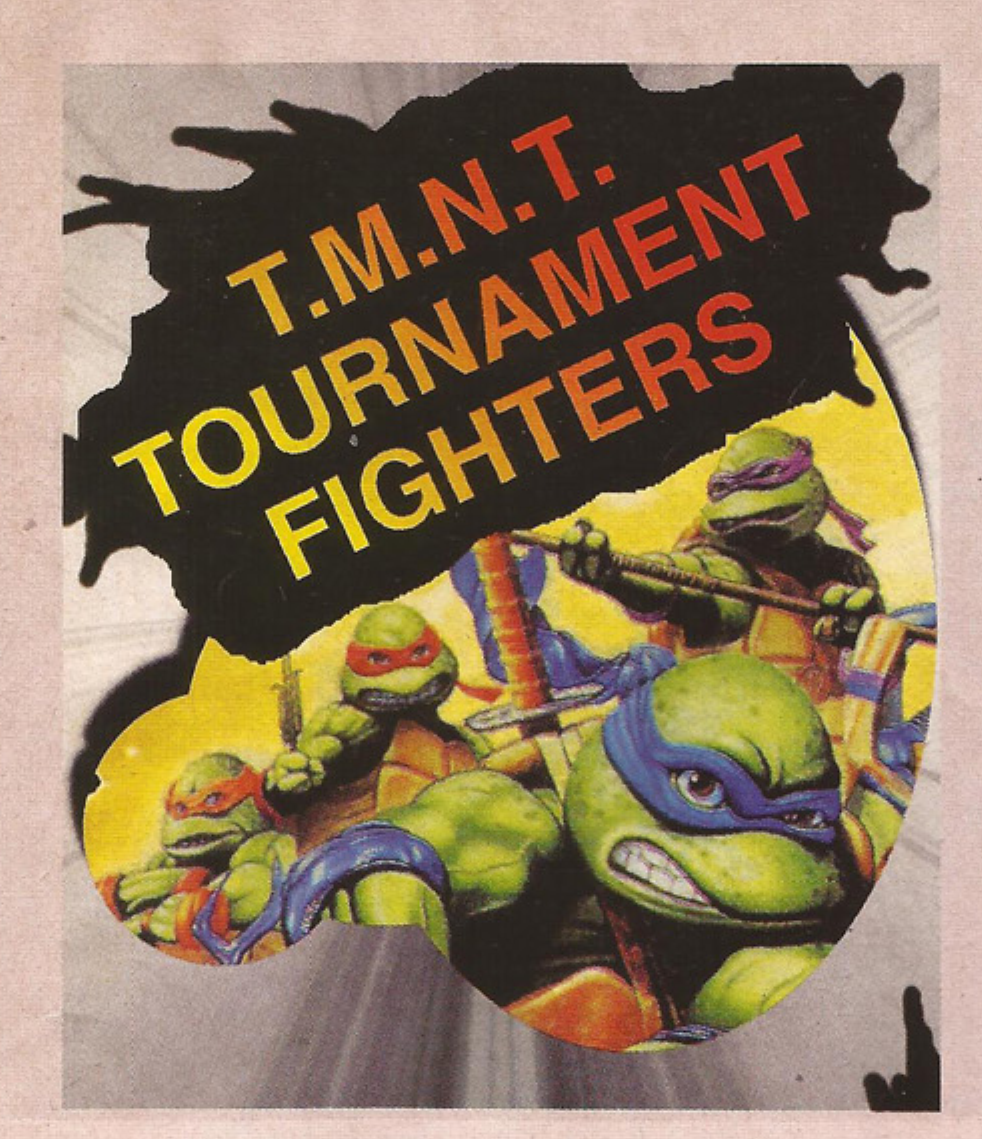
A y B enseguida

A y B enseguida, sujetando al adversario

Dos toquecitos hacia adelante y B

Hacia adelante o atrás y B

***DENTRO DE LOS BARRILES HAY ITEMS PARA RECARGAR ENERGIA Y CUCHILLOS. PARA TOMAR LOS CUCHILLOS, PONETE ENCIMA DE ELLOS Y APRETA B.***




*No sólo de Super NES y de Mega Drive viven las Tortugas Ninja. En esta versión para Nintendo, el villano Shredder también desafía a Raphael, Donatello, Leonardo y Michelangelo a una lucha en las calles. Ellas aceptan el desafío, junto con sus amigos Casey Jones y Hot Head, que entran en el juego ansiosos por una buena pelea. Por eso, elegí tu personaje y ...¡Cowabunga!*

## Opciones y Jugadas

El game es para uno o dos jugadores y vos tenés cuatro modos de juego. En el Normal, para 1 ó 2 jugadores, vencés en la mejor de tres. En el Tournament (torneo), como en las versiones para Mega y SNES, te enfrentás a varios luchadores antes de consagrarte campeón.

Los comandos del game son fáciles, la jugabilidad es buena, y hasta el sonido se volvió copado. El único problema es que los personajes resultan pequeños en la pantalla y los gráficos tienen pocos detalles. ¡Pero la diversión y el desafío son una masa! Aquí, en la revista, sabemos que está difícil encontrar el cartucho nuevo de NES en las casas de alquiler de games. Pero quién sabe... las tortugas pueden aparecer por tu barrio.

**EN EL MODO STORY, ROMPE LAS PAREDES PARA CONSEGUIR MUCHOS PUNTOS**

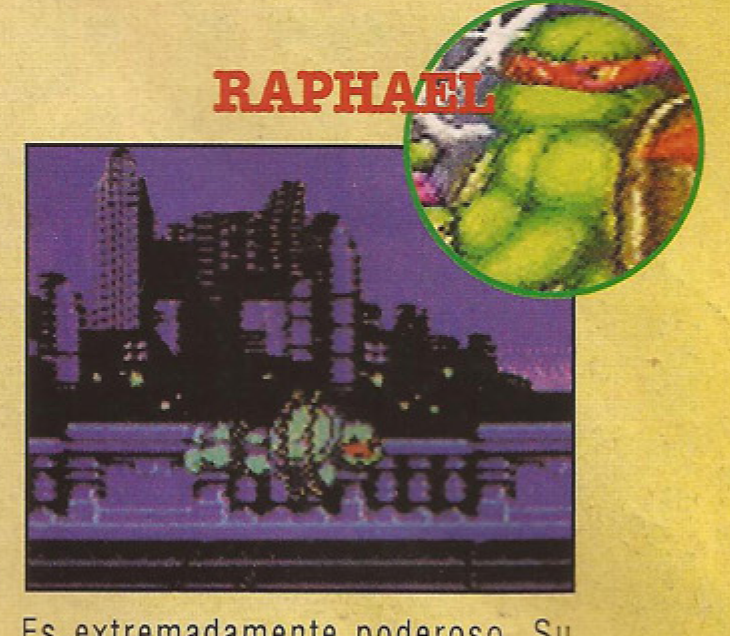
**JUNTA TODAS LAS BOLAS DE FUEGO PARA REVENTAR A LOS VILLANOS**

### LEONARDO



Tiene poder mediano. Para dar su patada giratoria en tifón, apretá ↓ para acumular energía y después, ↙ ← y A.

### RAPHAEL



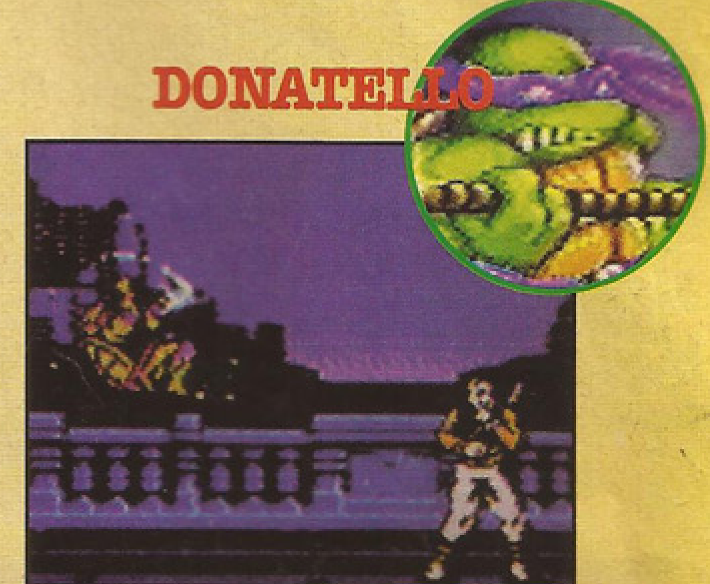
Es extremadamente poderoso. Su voladora en tornillo es accionada apretando ← para acumular energía, → y B.

### MICHELANGELO



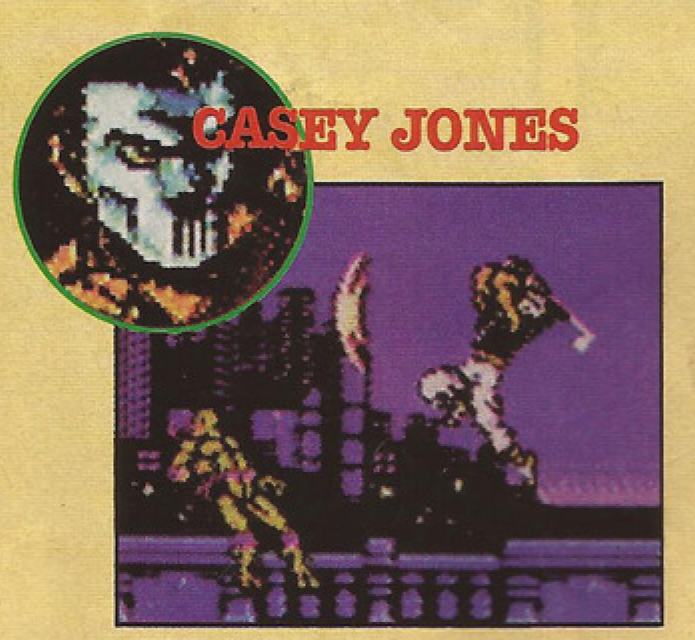
Consigue dar saltos altos, pero tiene defensa débil. Para dar la patada del Canguro, apretá: ↙ para acumular energía, y luego, → y A (en lo alto) o B (abajo).

### DONATELLO



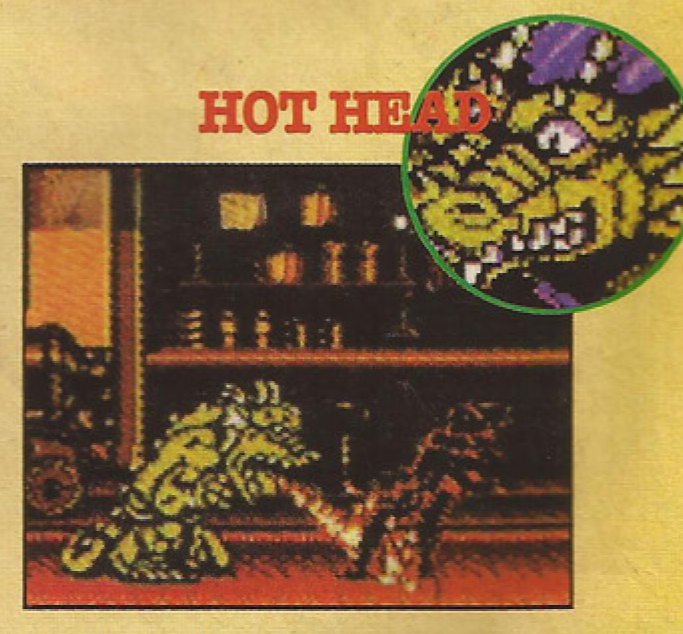
Tiene un ataque debilucho. Hacé su golpe de talón apretando ↓ para acumular energía, después ↑ y A.

### CASEY JONES



Un buen atacante, pero es vulnerable a los golpes especiales de los oponentes. Su patada con voltereta se hace apretando ↓ para acumular energía, y después ↑ y B.

### HOT HEAD



Es muy lerdo, pero tiene una fuerza inigualable. Para soltar el chorro de fuego, apretá en secuencia ↓ ↘ → y A.




### SHREDDER




Tiene gran velocidad y un ataque asombroso. Apretá → ↘ ↓ y B para usar el ataque bomba.

# FATAL FURY 2




***Ya podés ir poniendo cara de asco. Fatal Fury 2 es otra piratería asquerosa. Una tal Cony Soft "adaptó" el maravilloso game de Neo Geo para Nintendo. Bien, despacio. Vamos con calma, amigos. El juego de SNK tiene nada menos que 106 Mega de memoria. Es mucha arena para el camioncito de tu consola de 8 bits. Sería demasiado hasta para los videogames de 16 bits.***

***Si ya viste algún pirata caradura como Mario Fighter, Street Fighter 4 y aberraciones del género, ya sabés como son las cosas. Los tipos intentan copiar los golpes del game original, pero falta memoria. Entonces, para resolver la cuestión, repiten personajes con nombres diferentes y ponen unos escenarios que pierden 10 a 0 con los games de Atari.***




*Estos tipos forman parte del game. Lástima que algunos sólo tengan los nombres cambiados.*

## Golpes invisibles

Si los escenarios son tontos, la música es horrorosa. Un bip-bip repetitivo y muy molesto. Lo peor de todo son los movimientos de los luchadores. Los golpes son casi imposibles de ejecutar. Y cuando, después de un esfuerzo increíble, conseguís hacer alguno de ellos, no se puede ver nada. Eso mismo. Como si no existieran.

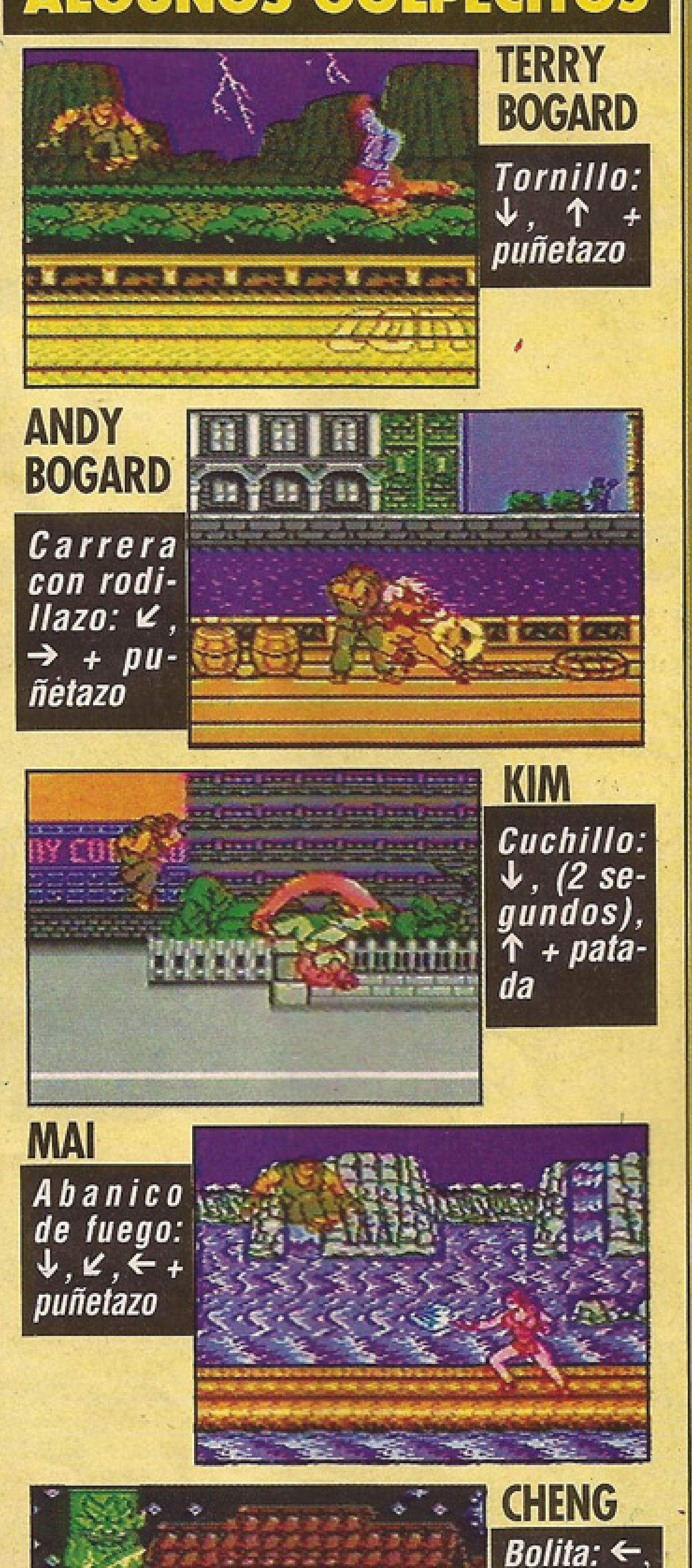
¿Viste esas fallas que de vez en cuando aparecen en la pantalla, como la desaparición de parte de un personaje? Pues son fallas de sprite, de movimiento de los puntos de colores en la pantalla. Conocidos como fallas de sprite, estos defectos le quitan el placer a cualquier jugador un poco más exigente.

## Lo trucho sale caro

Ya debés estar preguntandote: "Pero, si ACTION GAMES encontró que el juego era tan malo, ¿ por qué le dedicó una página de la revista?". Respuesta doble. Primero, porque varios lectores escribieron preguntando por el game. Segundo, y más importante, es nuestra obligación de aclarar las cosas para que nadie engañe a nuestros lectores.

Si vos querés alquilar el game, adelante. Pero andá sabiendo que es un robo. Y de los más feos. Ahora, si sólo querés dar algunos golpes para variar, poné el sonido bajo y probá algunos partidos. Pero en este Fatal Fury, el que se pone furioso sos vos.




**¿TE ACORDAS DE JOE HIGASHI Y BIG BEAR? NO FORMAN PARTE DEL JUEGO. SUERTE PARA ELLOS. ¡¡ZAFARON!!**

### THE PUNISHER

**Más tiros** - ¿Qué te parece detonar este juego con 25 bazucas, cada una cargada con 25 tiros? Entonces fijate: en la pantalla en que aparecen los carteles de los criminales buscados, tomá el control 2 y hacé la secuencia: A, B, B, ↑, ↑, ←, ↓, y A. Si hiciste la secuencia bien vas a escuchar un sonido diferente . Después, sólo tenés que agarrar la bazuca y salir reventando todo.

### STRIDER

**Password** - Si todavía no llegaste a la fase de Africa, usá este password: DMCC BGCP CPOD

### SUPER SPY HUNTER

**Auto con turbina** - En cualquier momento del game podés convertir a tu autito en una bala. Basta apretar el Pause y entrar con la secuencia ↑, ↑, B, →, →, B, ↓, B, ←, ←, A y soltá la pausa. Y fijate de qué es capaz tu auto.

### MEGA MAN

**Más poder** - ¿Sabías que tus tiros se pueden volver más poderosos con un simple truquito? Basta apretar Select en el momento en que un tiro está dándole al enemigo. Probá este truco y divertite viendo cómo reventás todo más rapidamente.

### TERMINATOR 2: THE JUDGEMENT DAY

**Códigos para Game Genie** - Si tenés este accesorio genial, agregá dos passwords más a tu librito. Para energía infinita: GXV TXZAX. Para dar supersaltos: XNVOSOKN.

**SI LOS GOLPES NO SALEN, CALMA. ADEMAS DE TODO, ESTE CARTUCHO ROBA GOLPES**

# FIFA INTERNATIONAL SOCCER

| Deporte | 16 Mega | 1 a 32 jugadores |
|---|---|---|

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

*Este año no podemos quejarnos: es el año del fútbol, sin duda. La Copa del Mundo de los Estados Unidos está ahí nomás, en junio, y todos estamos atentos a sus electrizantes partidos. ¿Entonces, qué tal ir entrando en clima? La genial softwarehouse Electronic Arts arrasa en FIFA International Soccer, el mejor juego de fútbol que se haya producido hasta ahora. Perfecto es el mejor adjetivo para este game, rico en detalles casi reales del fútbol de cancha. Cuando colocás el cartucho en la consola del Mega, podés engañar a cualquier despistado que esté pasando cerca del televisor, porque los gráficos y los sonidos de este game son absurdamente reales. El tipo puede llegar a preguntar en qué canal están dando ese partido. ¡Ver para creer!*

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

SOCCER

LA VISION DIAGONAL DE LOS JUEGOS DA LA IMPRESION DE QUE ESTAS VIENDO UN PARTIDO DE VERDAD POR TV. ¡SOLO FALTA EL CRONISTA DEPORTIVO!

Ilustracion electronica: Tadeu C. Pereira/Acao Games

## COMANDOS

**Al salir la pelota:**
A, B o C - patada

**Sin la posesión de la pelota:**
A - dar una corrida/cabezazo
B - cambiar la estrella hacia el jugador más cerca de la pelota/cuerpear
C - aumenta la velocidad del jugador con la estrella
B + C - dar una corrida

**Con la posesión de la pelota:**
A - pase corto por arriba
B - pase corto rastrero
C - patada fuerte
Obs.: al apretar los botones B o C, cuanto más demorás en soltar el botón, más fuerte será el pelotazo.

**Con la pelota en alto:**
A, B o C - dar voleo/bicicleta/cabezazo

**Arquero:**
A - arrojar pelota con la mano/lanzar la pelota con los pies
B - tirar la pelota con las manos/lanzar la pelota con los pies/rechazarla o agarrarla (en penales y arquero Manual)
C - accionar el cursor grande

**Tiro de arco, corner o lateral:**
A, B o C - patear/lanzar

**Penal:**
A o C - patada
B - cambia de pateador

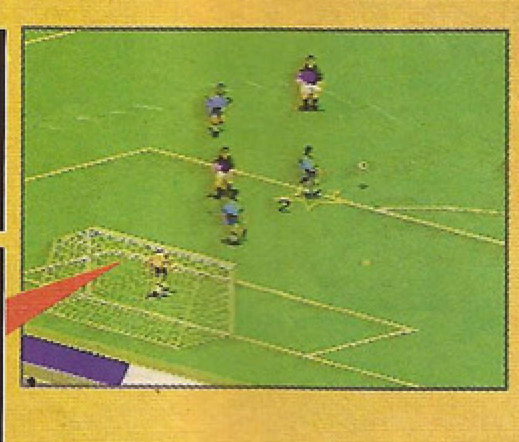
**Tiro libre:**
A o B - pase
C - patada al arco

## DOMINANDO LA PELOTA

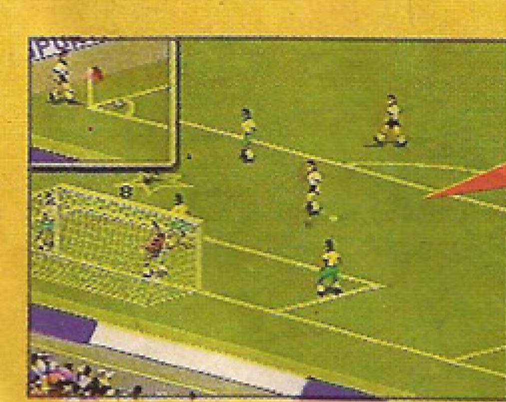
Después de lanzar la pelota, tratá siempre de dejar la pelota delante de un jugador con la estrellita.



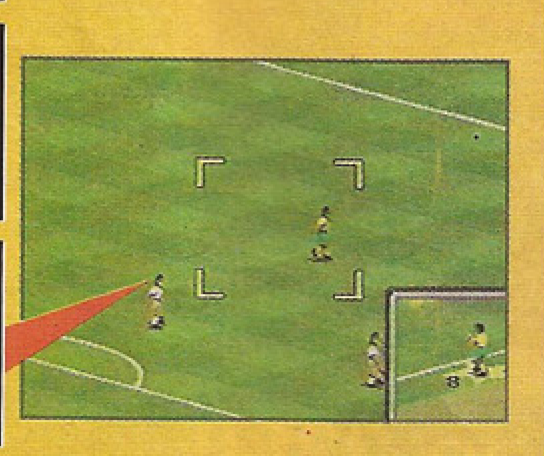
*El jugador con la estrellita es el que está bajo tu comando. Tratá siempre de dejar un jugador con la estrellita cerca de la pelota.*



*No te duermas con la pelota dentro de tu defensa, principalmente en tu área grande. ¡Pateá para adelante!*



*Intentá marcar a los jugadores adversarios cuando están solos en su área cuando se cobra un corner.*



*Tanto en los laterales, corners o patadas del arquero con el pie, usá el cursor grande para elegir dónde mandar la pelota.*

# GOLEADA DE OPCIONES

FIFA International Soccer tiene opciones para regalar. Fijate en esto:

**HALF TIME** - Todo partido tiene 2 períodos de juego. Pueden durar dos, cuatro, seis, ocho, diez, veinte o cuarenta y cinco minutos.

**GOAL KEEPERS** Son los arqueros. Aquí elegís si vas a controlar tu arquero (Manual) o dejar actuar a la computadora (Computer)

**FOULS** - Podés jugar partidos como en el potrero, sin cobrar faltas (None). O jugar cobrando faltas, pero sin tarjetas amarillas y rojas (Intermediate).




*Para jugar con todas las reglas y castigos para las faltas, colocá la opción Full. Ahí, hay hasta tarjetas amarillas y expulsiones.*

**GAME TYPE** - En la opción Simulation, el rendimiento de los jugadores disminuye en el partido. En Action, nunca se cansan.

**OFF-SIDES** - Para jugar con todas las dificultades, optá por On. Off las elimina.



*En el momento del lanzamiento, tu jugador más adelantado debe tener, como mínimo, dos jugadores adversarios entre él y el arco para encontrarse en posición legal.*

**CLOCK** - Optá entre tiempo corrido (Continuous) o con pausas entre los tiros al arco, corners, laterales, cobros de faltas y pelotas afuera (Out of Play).

**ELEGIDO EL MODO DE JUEGO Y LOS EQUIPOS, DEFINI QUIEN JUEGA CONTRA QUIEN EN LA PANTALLA CHOOSE CONTROLER.**

# PELOTA EN JUEGO




*En esta pantalla definí si juegan un jugador contra otro, los dos contra la computadora o vos solo contra la máquina.*




*Antes de comenzar, o haciendo pausa en el juego, aparece una pantalla con opciones estratégicas rebuenas.*

## Team Coverage

Ajustá los límites de actuación de los jugadores de defensa, de medio campo y de ataque en el campo.




*Apretá ↑ para seleccionar la parte del equipo y ← para ajustar las zonas de actuación.*

## Starting Line up ou Substitutions

Para cambiar la formación del equipo o sustituir jugadores. Al hacer sustituciones, fijate en las siguientes características de los atletas: habilidad (Skill), velocidad (Speed), reacción (Reaction), control de la pelota (Ball ctl), potencia de patada (Shot pwr), precisión de las patadas (Shot acc), marcación (Slides), agilidad (Agility), bicicletas (Bycicles), cabezazos (Headers), resistencia (Stamina), pases (Passing) y agresividad (Agress).




*Para hacer las alteraciones, colocá el cursor-pelota al lado del jugador que va a salir y apretá A. Después llevá el cursor hasta el atleta que va a entrar y apretá A nuevamente. ¡Listo!*

## Team Strategy

Adoptá la estrategia de tu equipo en el campo.




*Team Formation - Definí la formación de los jugadores que juegan en la línea.*

**NONE:** ninguna estrategia específica.

**LONG BALL:** jugar en base a lanzamientos y pelotas altas.

**ALL OUT DEFEND:** todos hacia atrás. Excelente para mantener un resultado.

**ATTACK:** estilo ofensivo, con el equipo atacando siempre.

**DEFEND:** sistema defensivo.

**ALL OUT ATTACK:** todo el equipo cerca del arco contrario. Táctica para desesperados.




*Se puede disfrutar de un replay teniendo como referencia un jugador o un punto determinado del campo. Basta usar el direccional. El botón C repite la jugada en velocidad normal, el B congela y avanza las imágenes y el A retrocede.*

# COPA EN CASA

## EXHIBITION –

Es el modo en que jugás un simple amistoso, con 2 tiempos normales. Si hubiera empate, se suman 2 períodos de prórroga y 1 de desempate a la 1ª anotación.




*En el desempate el juego acaba cuando uno de los equipos hace el primer gol.*

## TOURNAMENT –

Es la Copa del Mundo. Pueden participar de uno a ocho jugadores y cada participante elige un equipo. De cada grupo, se clasifican los dos con mejor puntaje para la segunda fase, a donde van también los cuatro mejores terceros lugares de la primer ronda. En el medio de la competencia, vos podés enfrentar a tus amigos.

Division Groupings

| Team Name | G | W | L | D | P |
|---|---|---|---|---|---|
| Group A | | | | | |
| 6 Brazil | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| 1 Algeria | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Israel | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Scotland | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Group B | | | | | |
| 2 Argentina | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Japan | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Turkey | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Luxembourg | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Group C | | | | | |
| Denmark | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| N. Ireland | 1 | 1 | 0 | 0 | 2 |
| Colombia | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| Iraq | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |

DPad-Scroll Up or Down

*Las selecciones de los participantes son agrupadas al azar con los otros teams de la computadora en seis grupos de cuatro teams.*




*Subí al podio como campeón del mundo, preferentemente llevando a nuestra selección.*

**Son 48 selecciones de países de todos los rincones del mundo. Más un team especial, el USA All Stars, con los mejores jugadores del cartucho. Se pueden hacer partidos amistosos, Copas, eliminatorias y ligas, jugando solo o hasta con ocho personas. ¡Genial!**

## PLAYOFFS –

Es parecido con el modo Tournament, pero no tiene la primera fase de los seis grupos de cuatro equipos. Quiere decir que si perdés en los Playoffs ...¡afuera! Son cuatro partidos incluyendo el partido final. Pueden participar hasta ocho jugadores.




*El modo Playoffs sigue el sistema eliminatorio de competencia. Son dieciséis equipos participantes. Si hubiera empate, se hace la prórroga y el desempate.*

## LEAGUE –

Aquí, ocho selecciones, incluyendo las de la computadora y las de los participantes, se enfrentan en un campeonato de puntos corridos, en que todo el mundo se enfrenta en turno y contraturno. El campeón es el que acumula más puntos al final de la última ronda.




*En el modo League, mantené siempre un ojo en la tabla de puntos. Se puede jugar hasta con ocho personas y, como en la primera fase de la Copa, las victorias valen dos puntos y los empates sólo uno.*

Game Setup

| | |
|---|---|
| Language | English |
| Play Mode | Exhibition |
| Team 1 | EA All Stars |
| Team 2 | United States |
| Half Time | 2 minutes |
| Goal Keepers | Computer |





*Los modos de juego en la Game Setup, moviendo el Direccional hacia los lados en el Play Mode.*

**INTENTA CONSEGUIR EL ADAPTADOR PARA CUATRO JOYSTICKS Y TIRA CON CUATRO JUGADORES SIMULTANEAMENTE**

## WEATHER

**Elegí el clima para tu cancha**

### Hot

El juego se desarrolla con sol fuerte, de esos que achicharran

### Dry

Clima seco, sin sol fuerte

### Damp

Pasto húmedo, poco resbaladizo

### Drenched

Campo totalmente encharcado. Dificulta el dominio de la pelota.

**LAS MEJORES SELECCIONES, POR ORDEN ALFABETICO, SON ALEMANIA, ARGENTINA, BRASIL, HOLANDA E ITALIA, ADEMAS DE LA CASI INVENCIBLE USA ALL STARS**

TECMAGIK

GAMELAND S.A.

# SYLVESTER AND TWEETY

## CAGEY CAPERS


SEGA
GENESIS
SEGA

SONIC 3 / Sega

Acción 1 ó 2 jugadores

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION




*Más rápido que nunca, Sonic 3 aterriza en tu Mega con muchas novedades y escenarios alucinantes. Su amigazo Tails también aparece para ayudar. Sólo para refrescarte la memoria, Sonic desfila por el mundo de los videogames en muchas versiones: las primeras, Sonic, the Hedgehog 1 y 2, y las de la Navidad pasada: Sonic CD, Spinball y Chaos. Y si vos sos fan del astuto puercoespín, no te perdiste ninguna y no vas a fallarle justamente en ésta.*

## Lo que pasa

En Sonic 3, nuestro héroe enfrenta un nuevo problema: un bicharraco rojo llamado Knuckles, muy parecido al propio Sonic. Es el último descendiente de la tribu de la Floating Island y fue sometido a un lavado de cerebro por el Dr. Robotnik. Piensa que Soni es su enemigo y que robó las siete esmeraldas. ¿Ya pescaste, no? *Sonic va a enfrentar* muchos peligros y las maldades de Robotnik en siete zonas, con dos etapas cada una. Recuperar las esmeraldas es lo más difícil. El game tiene el mismo pique de las otras versiones, pero es un poco más fácil. ¡Rapidez ultrasónica!

## Más loopings

Sonic 3 trae más loopings y descensos que la segunda versión y el puercoespín entra en ellos todavía más rápido que antes. Todas las fases tienen ahora uno o dos subjefes. La música nueva resultó una masa de linda y los gráficos están 10 puntos. En compensación, vas a sufrir bastante para conseguir las esmeraldas.

## Poderes e ítems

Sonic dispone de nuevos poderes para conseguir su objetivo. Estos poderes están en las computadoras. Al destruir cada una, Sonic adquiere un poder y lo usa hasta que algo lo toque. Fijate cuáles son:

**Gota de Agua** - Forma una burbuja para atravesar el agua, con aire infinito, o dar saltos.





**Fuego** - Forma una burbuja para atravesar el agua, con aire infinito, o dar saltos.

**Rayo** - Crea un campo magnético que atrae a las argollas, apretando salto 2 veces.

**Argolla** - Da diez argollas.

**Estrella** - Da invencibilidad.

**Rostro de Sonic** - Vida extra.

**Rostro de Robotnik** - No lo agarres; te quita todas las argollas.

## LAS NOVEDADES

1 - En las versiones anteriores, los ítems estaban en pequeños televisores. Ahora aparecen en pantallas de computadora y surgen muchas por las fases.
2 - La zorrita Tails puede cargar a Sonic cuando está volando. En el juego de a dos, basta que toque al puercoespín.
3 - Este cartucho tiene batería, o sea, podés grabar tu juego y continuar cuando quieras. Y se pueden grabar hasta seis juegos y continuar cualquiera: solo o jugando de a dos.
4 - Las fases de bonus también traen novedades. Son de dos tipos. En una vos juntás las esmeraldas y en la otra, ítems y puntos.

## FASES DE BONUS



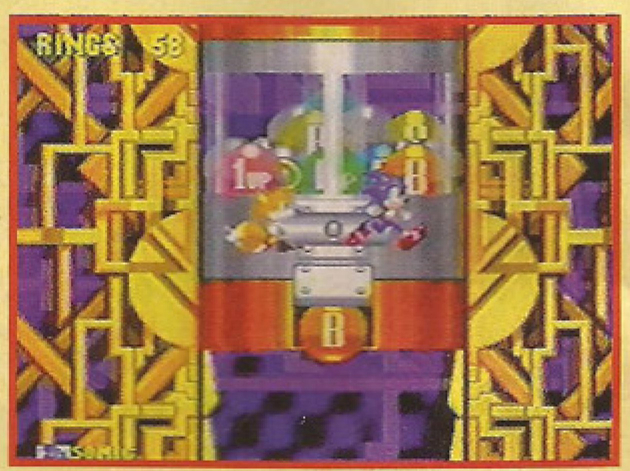




### DE LAS ESMERALDAS

¡Uau! La fase de las esmeraldas te va a dejar mareado. Saltá en la superargolla para entrar. Tenés que tomar las bolitas azules y esquivar las rojas: ¡si metés la pata, chau! Las que tienen estrellas son resortes que te pueden empujar hacia una roja. Sólo juntando todas las bolas azules te llevás la esmeralda.




### DE LOS ITEMS

Basta saltar en el poste de la estrella. Pero tenés que tener por lo menos 50 argollas. Las fases se desarrollan en la Gumball Machine (esas máquinas de bolitas de chicle). Golpeá las palancas para derribar las bolitas que tienen ítems y andá tras ellas. Subí nuevamente y tomá cuanto puedas. ¡Tenés que ser muy goloso!

# ANGEL ISLAND ZONE

Esta fase, como las siguientes, está rellena de argollas, enemigos e ítems. ¡Atentas las neuronas para enfrentar todo, ...y buena suerte!

## ACT 1





*¡Fijate qué argollota! Fase de Bonus y de esmeraldas a la vista.*

*Espiá estas computadoras. ¡Poderes increíbles esperan al héroe!*

*Empujá la piedra y caé en el agujero. Adiviná si hay ítems allá abajo.*





*Cerca del árbol hueco hay una vida. ¿Cómo la alcanzás? Bajá y hacé la fase por la izquierda hasta conseguir tomarla.*



*¡Epa! Este poste marca la pantalla y, si vos tenés 50 argollas, entrás en la fase de bonus de ítems.*



*Golpeá las placas que caen. Diferente del Sonic 2, cada placa que golpeás te da 100 puntos. Cuando llega al piso, da ítems.*

## ACT 2



*Con el poder de la gota de agua, Sonic consigue esta vida sumergida.*



*¡Qué choque! Si el puercoespín está con el poder del rayo y cae al agua, pierde el poder.*



*Pisando en esa base redonda, Sonic consigue romper un paredón allá abajo.*

*Seguí saltando . en los bloques para encontrar más ítems. Pero cuidado: los bloques pueden hundirse bajo*

*Esta nave extraña que tira bombas es un aviso de que Robotnik está cerca. No saltes, solamente corré.*



*JEFE: Robotnik suelta chorros de fuego. Atacá con tu salto sin parar. Después de acabar con el villano, libera animales que estaban prisioneros.*

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| **Botones A, B o C** - Salto | **Salto + salto en lo alto** - bola de fuego |
| **↓ + salto varias veces** - Giro sónico | **Salto 2 veces rápidamente** - Hace a Tails volar con su rabo |

**COMO TAILS NO MUERE, PEDI A UN AMIGO QUE JUEGUE CON TAILS EN OTRO JOYSTICK Y ENFRENTE A LOS JEFES. SONIC SE QUEDA CON LO MEJOR.**

CONTINUA



# HYDROCITY ZONE

En este fase acuática, Sonic necesita aire para sobrevivir. ¡Por eso, juntá todas las burbujas que suben o reventá los globos; si no fuiste¡ Cuidado con las pirañas: un mordisco y adiós vida mía.

ACT 1



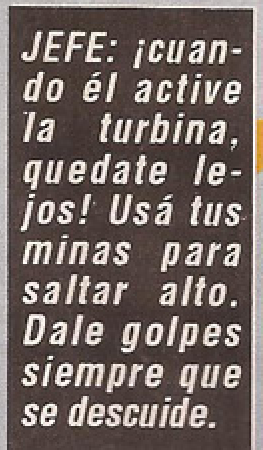

*Al bajar a este agujero, tomá una caja de 10 argollas y una invencibilidad a la izquierda.*

*Saltá el resorte y entrá en una sala secreta a la derecha. Saltá más resortes y colgate en la alfombra para ir a otra sala secreta.*




*Subjefe: esperá en el medio de la pantalla y saltá sus ataques laterales. Cuando se quede en el medio, reventalo sin parar.*

ACT 2



*En la salida del Looping, saltá hacia la izquierda después de la cadena y conseguí una invencibilidad en la sala secreta.*




*JEFE: ¡cuando él active la turbina, quedate lejos! Usá tus minas para saltar alto. Dale golpes siempre que se descuide.*




*La manito lanza a Sonic adentro de los loopings, a mil por hora, para que recoja muchas argollas.*





# MARBLE GARDEN ZONE

Es la fase típica de Sonic. Bajadas y mucha velocidad todo el tiempo. Está atento a las flechas que muestran hacia dónde ir. Juntá el ítem de 10 argollas enseguida del comienzo y saltá en la pared para entrar en una sala secreta.

ACT 1




*Convertite en bolita al lado de estos discos giratorios en el suelo para que te abran pasajes secretos.*

*Golpeá en las piedras preciosas en estas cabezas para abrir pasajes secretos. ¡Cuidado con las flechas!*




*Subjefe: ¡este enemigo es fácil de reventar! Golpeá este taladro de dos puntas sólo por debajo.*

ACT 2

*No subas en esta plataforma. Saltá y, al caer, andá derecho para jugar una fase bonus de esmeraldas.*




*El pasaje indicado por la flecha está bloqueado. Reventá la cabeza en la pared, a la izquierda, para abrir el camino.*

*Jefazo: necesitás la ayuda de Tails para reventarlo. ¡Se puede controlar a Sonic y Tails en el mismo joystick!*



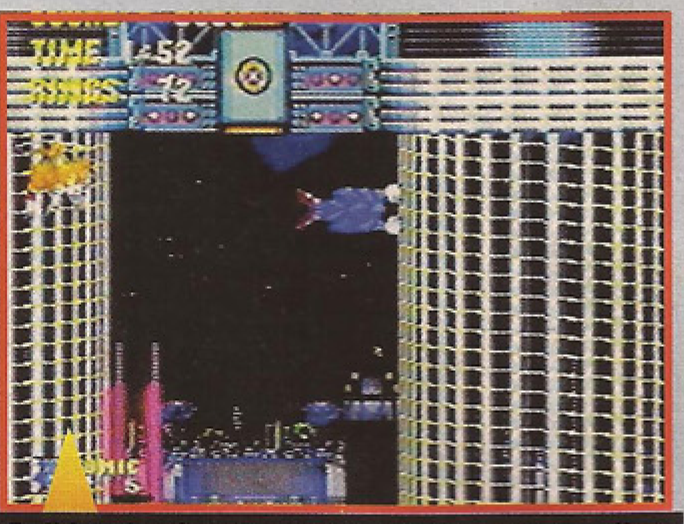
# CARNIVAL NIGHT ZONE

Esta fase se desarrolla de noche, en un enorme parque de diversiones, con muchos toboganes, plataformas y rampas. Es muy fácil perderse. Saltá entre las plataformas usando los globos, o subite a ellos.

ACT 1




Saltá muchas veces encima de la plataforma a la izquierda para hacerla subir. Usá la rueda giratoria para ser lanzado.

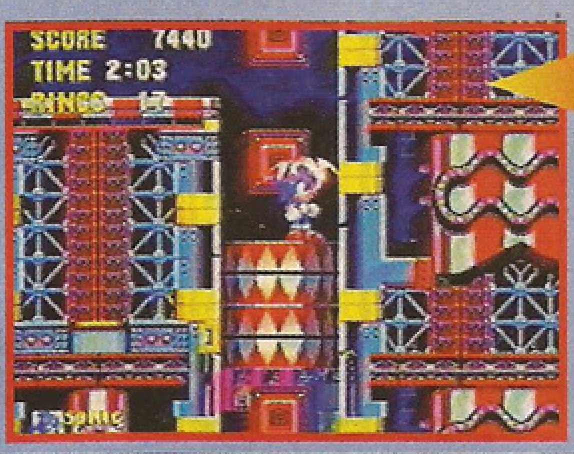


Saltá entre las tres columnas de la pantalla y caé en una plataforma para una fase de bonus.




Subjefe: quedate en el ángulo de la pantalla para que la sierra del villano sea atraída contra sí mismo.

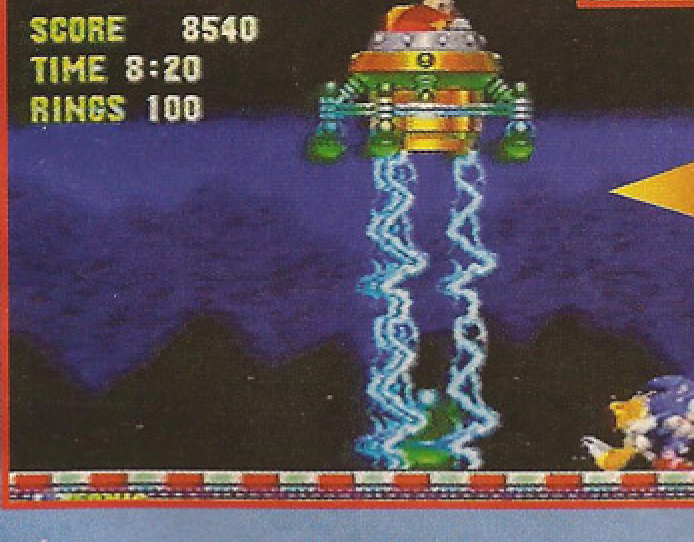
ACT 2




Si vos quedás preso, hacé que la lata de gaseosa gigante se mueva, moviendo el Direccional hacia arriba y hacia abajo.




Reventá enseguida a los murciélagos. Son persistentes y no desisten de perseguirte.




Jefazo: escapá de la bola. El enemigo arroja sus rayos en ella. Reventalo cuando descienda o volá hasta él con la ayuda de Tails.

## MODO COMPETITION

**Son tres fases. Podés elegir uno de los tres personajes para jugar una parte de a dos, o solamente entrenar.**

**Grandprix -** Carrera para hasta dos jugadores, con o sin ítems, con una secuencia fija de fases.

**Match Race -** Carrera para dos jugadores, con elección de pantalla.

**Time Attack -** Vos jugás solito para marcar récord o solamente entrenarte.

ANTES DE JUGAR CON SONIC, USA A TAILS PARA INVESTIGAR LAS FASES Y AVERIGUAR MEJOR DONDE ESTAN ITEMS Y PODERES.



SIN UN JOYSTICK, CON SLOW MOTION ES MUY DIFICIL JUNTAR LAS ESMERALDAS.

CONTINUA

# ICECAP ZONE

Vos comenzás esta fase polar encima de un par de esquíes. Aprovechá para divertirte y juntar muchas argollas en un paseo por la nieve.

## ACT 1




*Juntá impulso antes de entrar en estas hamacas para ser llevado al piso de arriba.*

*Empujá esta plataforma para dar una vuelta en trineo y pasar por todo rapidito.*



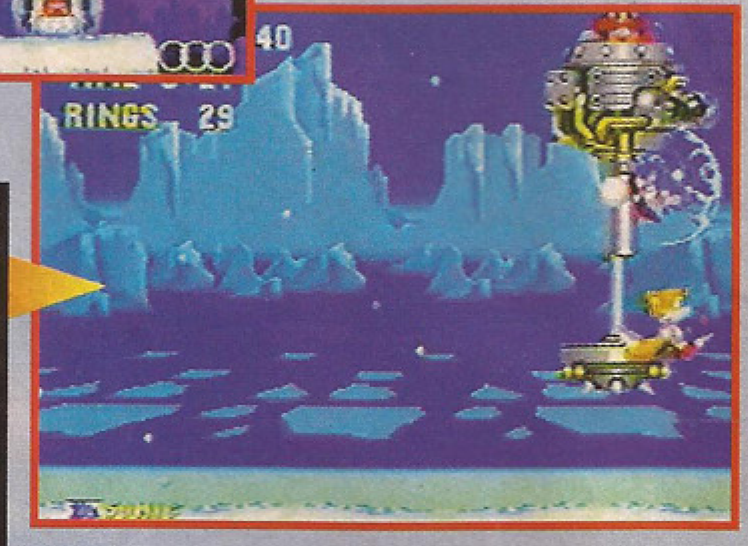

*Subjefe: golpeá a este villano en el momento justo. Esperá que las bolas de nieve estén en la horizontal para saltar sobre él.*

## ACT 2

*Cuidado con el humo frío. Puede atrapar a Sonic en un cubo de hielo.*

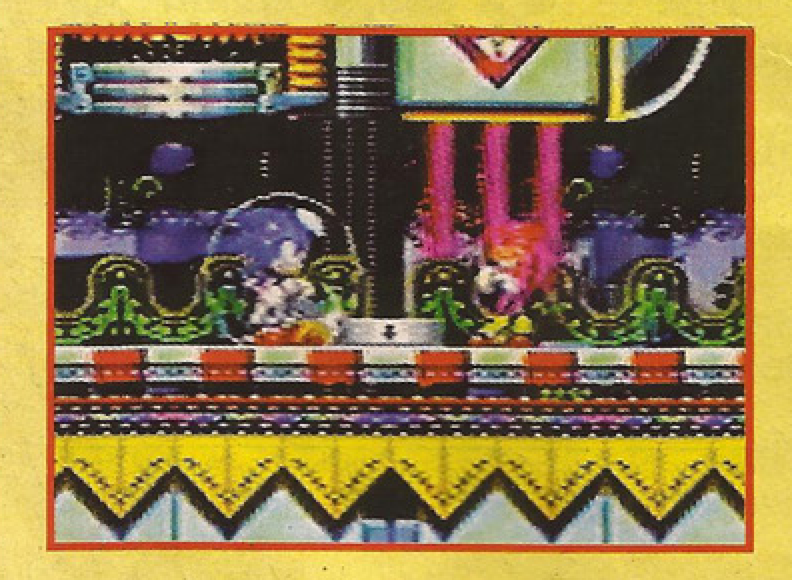



*No rompas el ítem con la cara de Robotnik. Saltá en el trampolín, y, en el tope, tomá dos ítems valiosos, a la izquierda.*

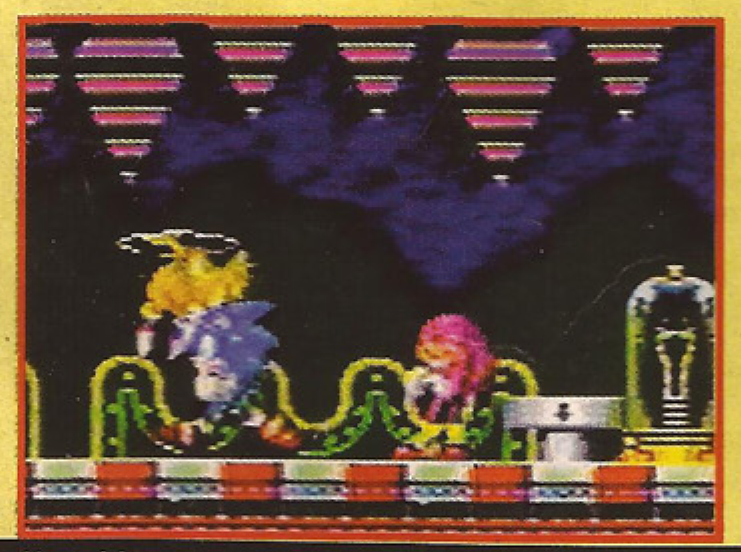



*Jefe: los tiros de éste van siempre hacia el medio, derecha y después izquierda. Llenalo de golpes inmediatamente después de que tira hacia el medio.*

## KNUCKLES SE DIVIERTE









*¡Knuckles es un pesado! Durante todo el juego aparece para complicarle la vida a Sonic y burlarse de él cuando le va mal. ¡Pero al final, es Knuckles el que se embroma!*

**100 ARGOLLAS DAN UNA VIDA**



**EN EL COMBATE FINAL CON ROBOTNIK, TAILS NO TE AYUDA**

# LAUNCH BASE ZONE

La última fase es la más larga de todas. La música es fuerte y hay una hinchada al fondo que aumenta la tensión. Dale con todo, antes del combate final con Robotnik.

## ACT 1




*Subite a esta cadena para juntar muchas argollas.*

*Subí a la plataforma a la izquierda y golpeá la llave, en la pared, para abrir el pasaje en el lado derecho de la pantalla.*




*Subjefe: esperá el momento justo para reventarlo y golpeá justo en el medio.*

## ACT 2

*Cuidado con el fuego en el descenso. Para abrir un pasaje, allá abajo, andá hacia la izquierda y entrá en la pared.*



*Reventá este tubo y andá hacia abajo del agua para dar un súper-paseo por dentro de los caños y juntar dos ítems valiosos en la salida.*



*Jefe: quedate en el ángulo izquierdo hasta que lance una bola. Ahí, subí y reventalo a golpes sin parar.*

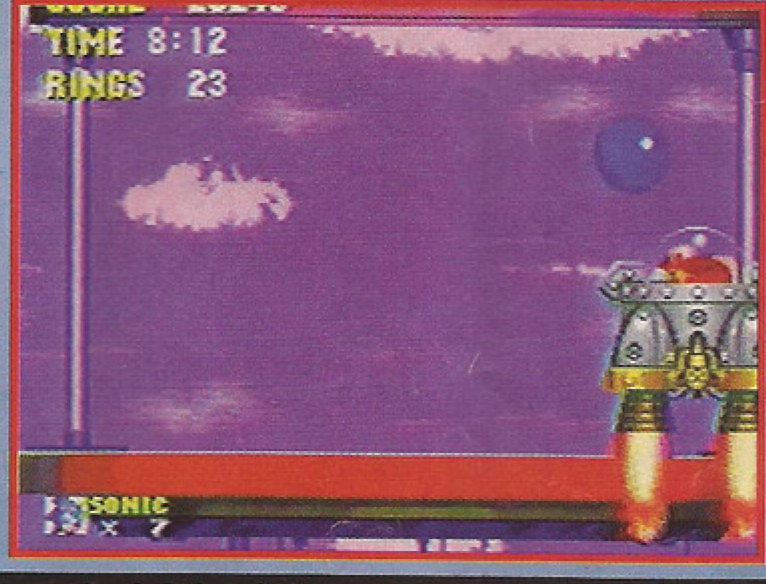
# EL COMBATE FINAL

Derrotar al Dr. Robotnik no es cosa fácil. Esta vez, el villano usa varias naves, que son sus mejores invenciones. Tratá de reunir el máximo de argollas e ítems de protección antes de enfrentar al malvado.

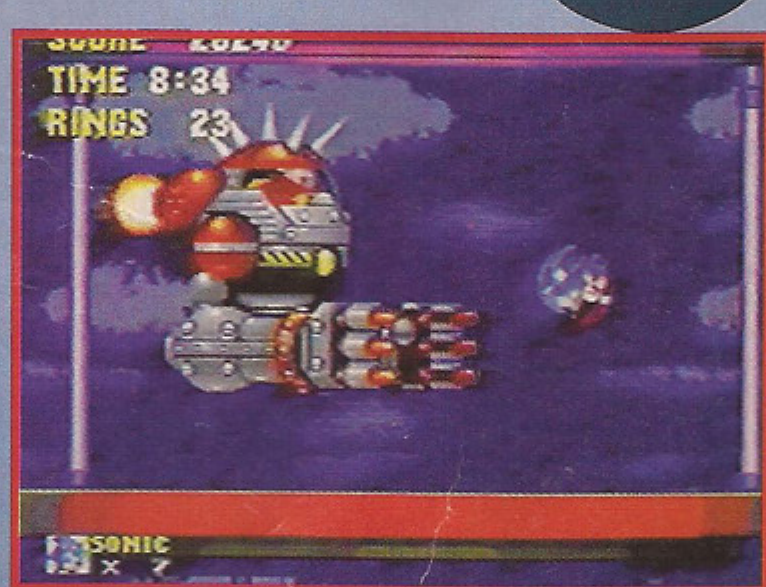


*Sonic se sube a la nave de Robotnik y va hacia el enfrentamiento final.*

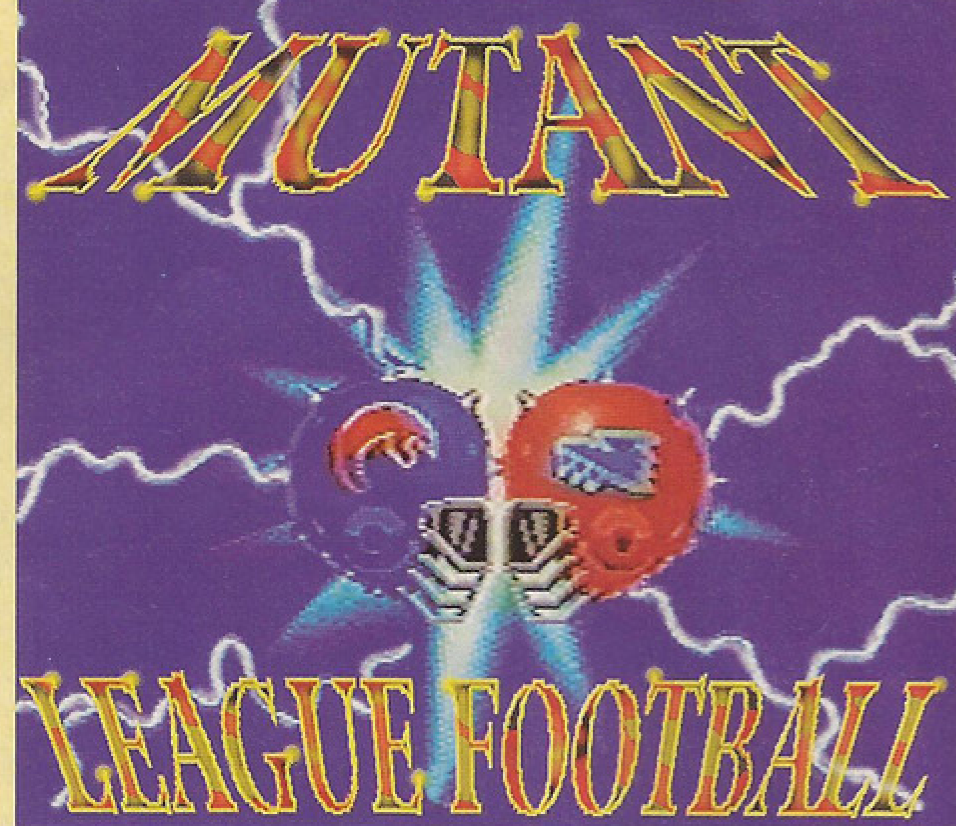



*Este cohete es destruido por etapas. Saltá en él después del tiro de láser. Cuidado con la bola que gira alrededor del vidrio.*




*Esquivá los ataques de Robotnik, y saltá entre el vidrio y la base (en la "barriga") para reventarlo.*


*La Electronic Arts hace los mejores games de deporte del planeta. Sus juegos de fútbol americano están entre los mejores de todos los tiempos. Son técnicamente perfectos y, además, muy divertidos. Este Mutant League Football tiene todas las cualidades de práctica y mucho sentido del humor. Es un fútbol americano alocado. Los jugadores son mutantes de diversas galaxias del universo. Alucinante es poco decir.*

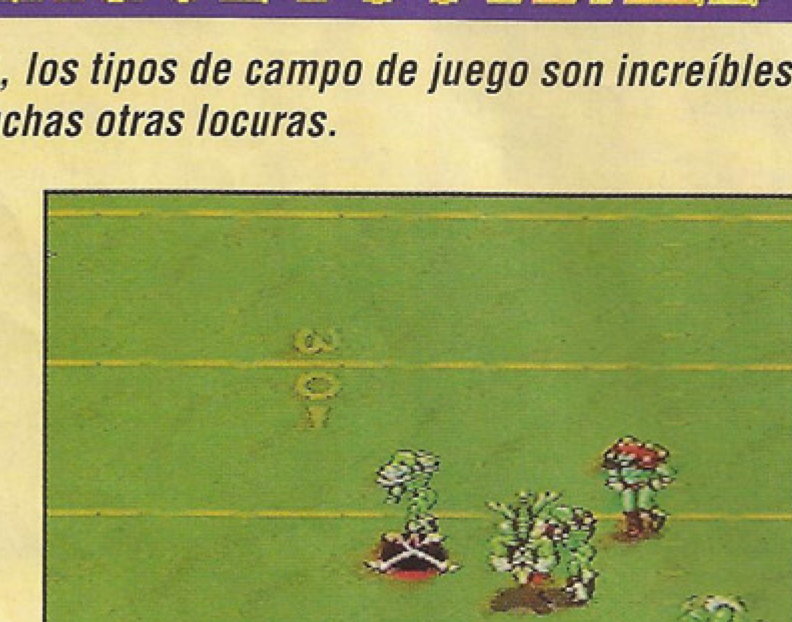
*La onda es ser desleal. Darle a los contrarios para ver. Nada mejor que dar una voladora contra el pescuezo de un esqueleto y derribarlo. ¡Ah!, los tipos de campo de juego son increíbles: cementerio, purgatorio, infierno, hielo y muchas otras locuras.*

## Táctica Mutante

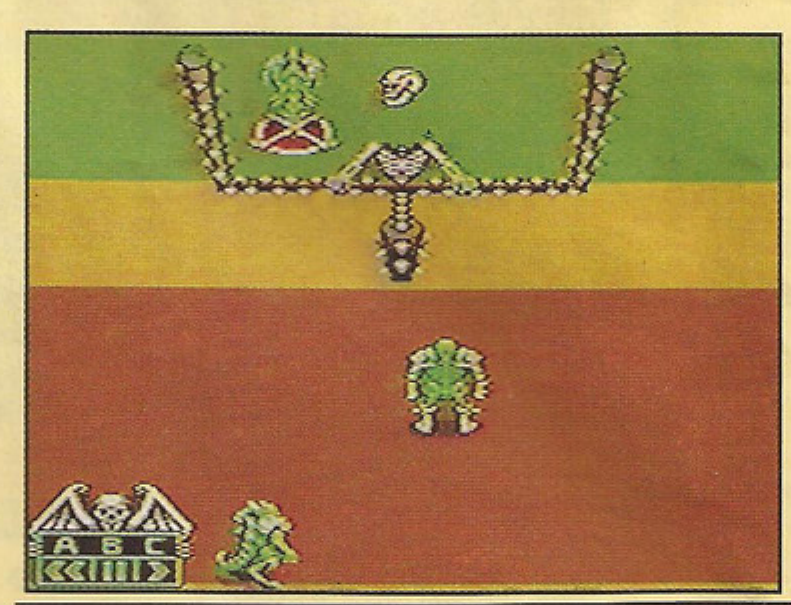
Como en todos los games de deportes, una buena táctica es fundamental. Y en fútbol americano... ni hablar. Antes de ejecutar cada jugada, tenés que definir una táctica. Y estar preparado para cambios de último momento. Pero atención: lo mejor es seguir con todo la táctica elegida. Vos también estás obligado a decidir tus jugadas antes de reiniciar cada partido.

La jugabilidad de este fútbol americano loquísimo es casi perfecta. Da para hacer lo que quieras. Mutant League Football es un platazo para los que aman el juego de los touchdowns. Pero quien no sea fan también podrá divertirse. El game es gracioso y completo. Una de las versiones más originales que hayan aparecido. Y ¡ojito!: Mutant League Hockey saldrá muy pronto...

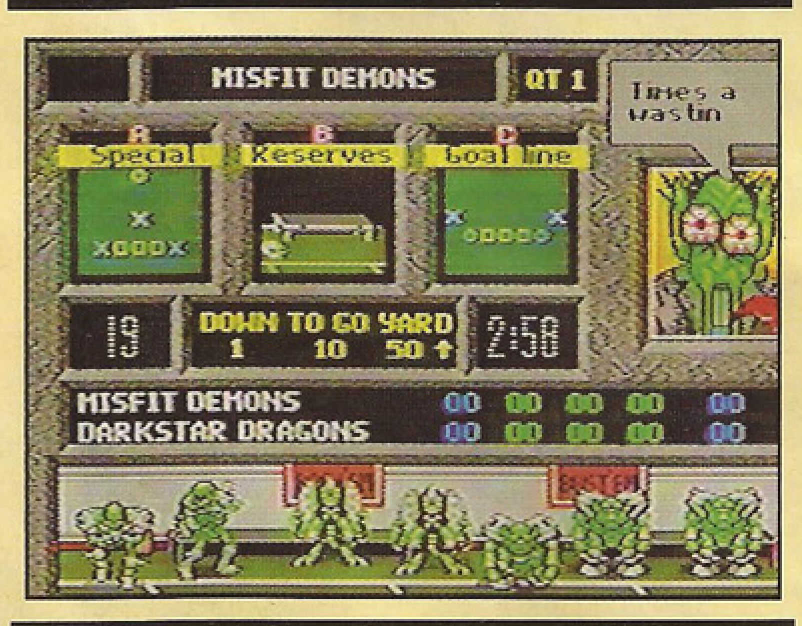
*Está atento a las calaveras a la hora de elegir los teams. Cuanto más calaveras, mejor el equipo.*



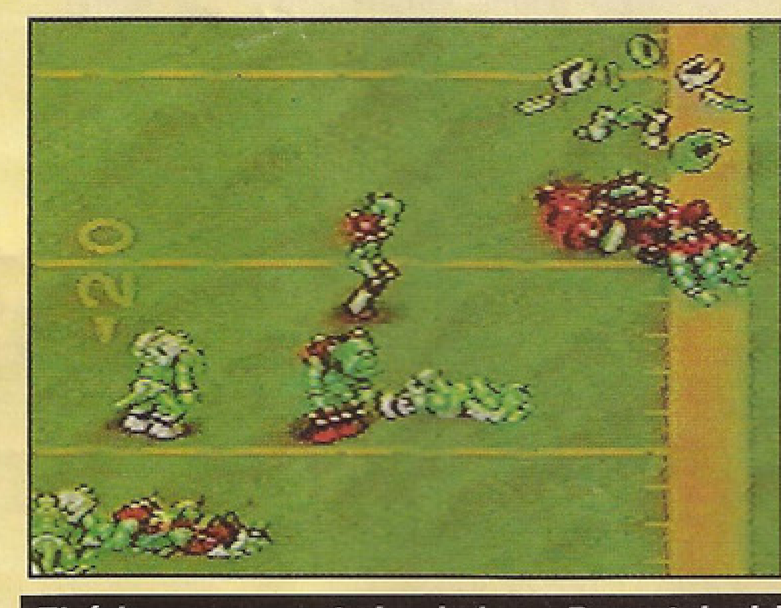
*Cuando vos estás con la pelota, apretá B para gambetear con todo y esquivar a los adversarios.*



*Si acertás un puntapié y hacés un punto, sorpresa: la calaverita vuela y, con ella, un adversario.*




*Tensión en el banco de reservas. El técnico patalea, los jugadores gritan. ¡Locura total!*



*Tirá huesos para todos lados. ¡Reventalos! Y evitá ataques peligrosos.*




*Jugar con un amigo es de lo más divertido. Los dos tienen que elegir la táctica al mismo tiempo.*

## COMANDOS

Los comandos de este game son complejos. Cada botón tiene una función diferente, dependiendo de que estés o no con la pelota. Atención a los principales.

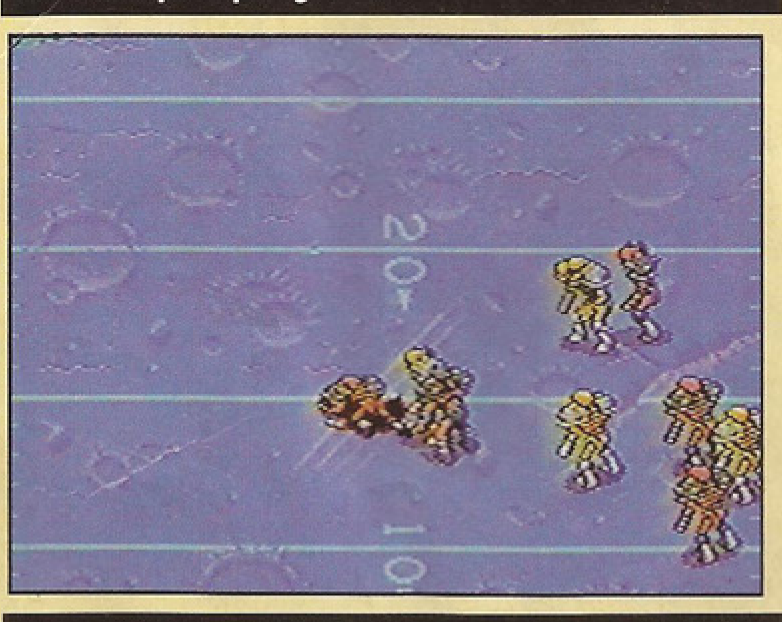
**A** (con la pelota) salta y se tira al suelo

**B** (sin la pelota) acciona jugador

**B** (con la pelota) esquiva

**C** (sin la pelota) acciona táctica

**C** (con la pelota) salta



*Jugar fútbol en el hielo es peor que esquiar en la arena. Preparate para buenas caídas.*




**Accioná el replay cada vez que quieras volver a ver una jugada. Hace pause y mirá: "A" vuelta, "B" da cámara lenta y "C" da el Play normal.**

Espacio de Noticias de Gameland S.A. - Año 1 - Nº4

SEGA Noticias

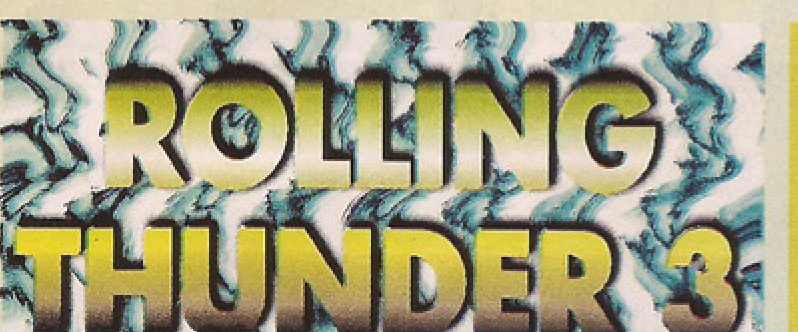
# CD HOT LINE

# 314-6939

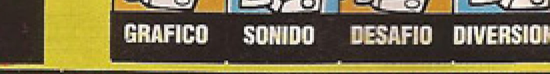
## LINEA DIRECTA AL NEXT LEVEL

**Silvestre & Tweety - Streets of Rage III - Pink Goes to Hollywood - Prince of Persia - F 15 - Super Wrestlemania - Smash TV - NBA Jam - Lethal Enforcers - Sonic 3 - Bubsy - Eternal Champions - Mega Turricam - Lost Vicking - Treasure Land Adventure - Rolling Thunder 3 - Nigel Mansell - Greatest Heavy Weights - y muchísimos más.**

***Ahora podés acceder a ellos llamando a la Hot Line.***




**ROLLING THUNDER 3 / Namco**
Acción — 12 Mega — 1 jugador

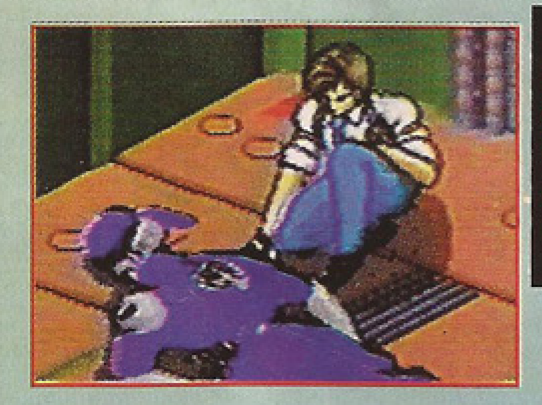



*La saga de la lucha contra el grupo terrorista Geldra continúa. Rolling Thunder llega a su tercera versión. Las dos primeras gustaron a muchos fans de los juegos de acción con tiros. Pero, para un cartucho con 12 Mega de memoria, Rolling Thunder 3 podría ser mejor. En la historia, vos sos el agente Albatroz y tenés que impedir que los terroristas dominen el mundo.*

## Animaciones y Más Armas

La softhouse Namco colocó unas animaciones copadísimas entre una fase y otra, ofreció muchas armas, y mejoró los gráficos. El problema del game es que trae mucho desafío para poca diversión. Los escenarios cambian de una pantalla a otra, pero el juego tiene siempre la misma dinámica de saltar obstáculos y tirarles a los enemigos.

Conclusión: Rolling Thunder 3 no es la gran cosa. Pero si te gustaron los dos primeros, vale la pena probarlo.



Entre las fases del juego, aparecen unas animaciones lindas.

## VARIAS ARMAS

Vos elegís una única arma antes de comenzar cada fase. Son nueve armamentos, todos con límite de municiones.

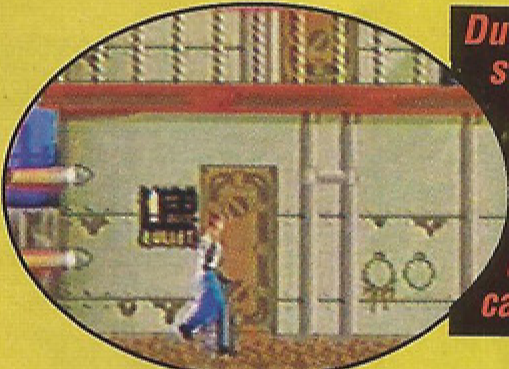
- FULLAUTO - Ametralladora
- BAZOOKA - ¡Bazuca, claro!
- GRENADE - Granada
- SHOT GUN - Escopeta
- CANNON - Cañón
- FLASH - Gas
- LASER - Pistola láser
- FIRE - Lanzallamas
- CRACKER - Granada mejorada

## COMANDOS

- A - Usar arma especial
- B - Tirar con pistola común
- C - Saltar
- ↑ + C - Saltar más alto
- ↓ + C - Saltar hacia abajo
- ↓ - Agacharte

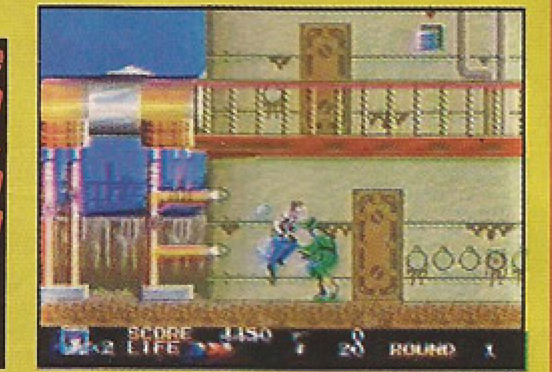
## TIROS PARA TODOS LADOS

**DETONAMOS DIEZ FASES DE ESTE GAME Y DAMOS LOS PASSWORDS AL LADO DE LOS NOMBRES**



Durante el juego, siempre aparecen puertas. Entrá para tomar municiones, cambiar de armas o recargar tu life.

### FASE 1 REFINERIA



Cuando aparece una mira encima tuyo, salí de ahí, si no recibís un tiro de un enemigo.

### FASE 2 FABRICA (AKEPO)



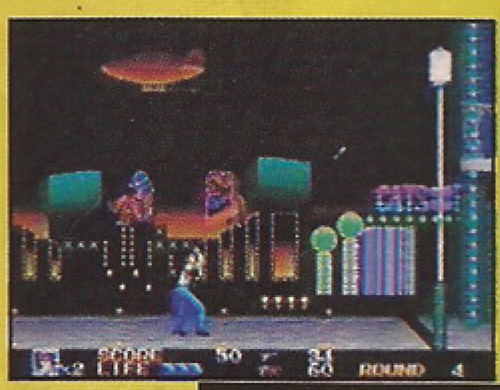
El jefe es una araña mecánica. Esquivá sus ataques dando saltos y mandale tiros.

### FASE 3 HIGHWAY (AOPPV)



Mandá balas contra las motos enemigas y saltá los obstáculos.

### FASE 4 LAS VEGAS (SKEAH)



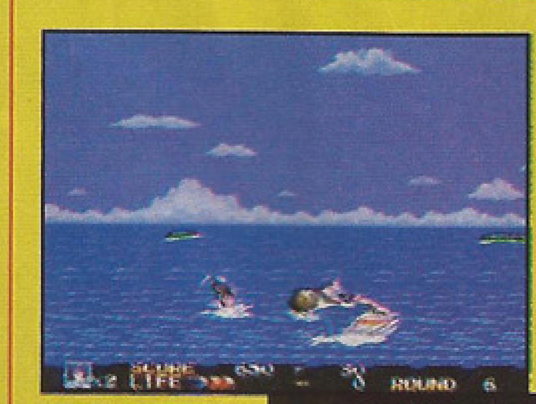
Ganá más puntos acertándoles a los postes de luz

### FASE 5 EDIFICIO DE DREAD (KCEZE)



Las estatuas son obstáculos. Saltalas, pero tené cuidado de no recibir un tiro.

### FASE 6 OCEANO PACIFICO (ABPLA)



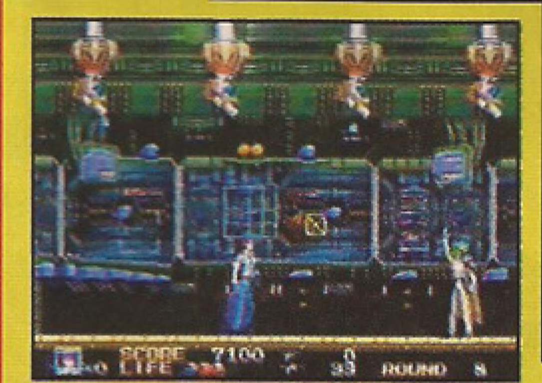
Cuidado con las minas que están esparcidas por el agua.

### FASE 7 ISLA DE PASCUA (FEEUS)



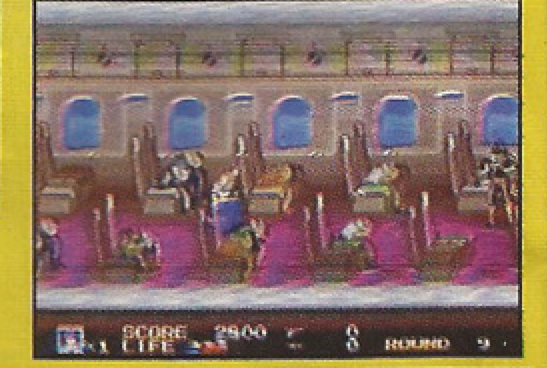
Jefe.- Un caballo mecánico molesto. Usá el cañón contra él.

### FASE 8 BASE SUBTERRANEA (UBCJB)



Jefe - Es el propio Dread, que acciona los cuatro cañones cuando levanta el brazo. ¡Mandale balas al jefazo!

### FASE 9 HIJACK (LCOIL)



Tirá sin parar, dejando siempre una bala arriba y otra abajo.

### FASE 10 CASTILLO DE DREAD (BLLUK)



Quedate en el ángulo opuesto al del robot, saltando sus rayos y tirando sin parar.



Al enfrentar al villano, tené cuidado con los rayos latigueantes que suelta.

MEGA



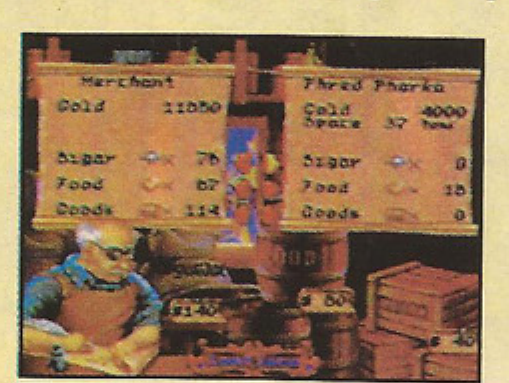

*La leyenda de los piratas continúa viva en el recuerdo de mucha gente. Nada como saquear naves mercantes y llenarse de auténtico rhum de Jamaica. Y es, exactamente en los mares azules del Caribe, donde se desarrolla Pirates! Gold. Micro-Prose, famosa software de games para computadora, se gastó toda para crear esta atmósfera fantástica. ¡El game para Mega es una verdadera masa!*

*La mezcla de acción y simulador es de las más felices. Vos vas de isla en isla por el Mar del Caribe, en los siglos XVI y XVII, en pos de fama y gloria. Para esto, tenés que ser un valiente pirata, bueno con la espada y con espíritu aventurero.*

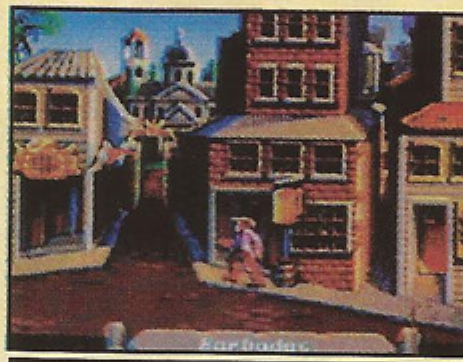
## Elegí tu Habilidad

En el comienzo del game, vos sos un joven y soñador comandante de una pequeña tripulación. Y sólo tus habilidades de pirata podrán hacerte rico.

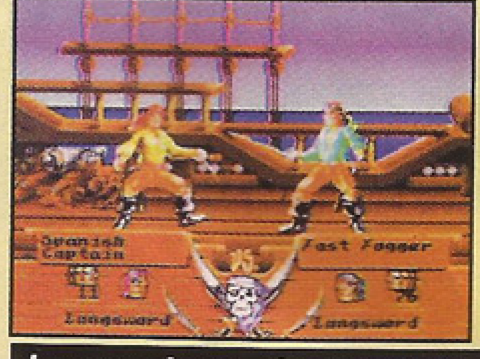
Después de elegir tu nacionalidad, nombre y nivel de dificultad del juego, tenés que optar por una habilidad específica: espada, navegación, tiro, inteligencia o medicina. Son estas aptitudes las que hacen que avances en el juego. Pirates! Gold es así: un game inteligente que te envicia desde el primer segundo.



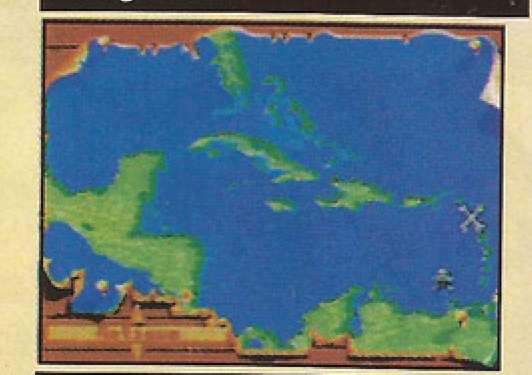
**Los comerciantes deben ser tus mejores amigos. Aprendé a negociar.**



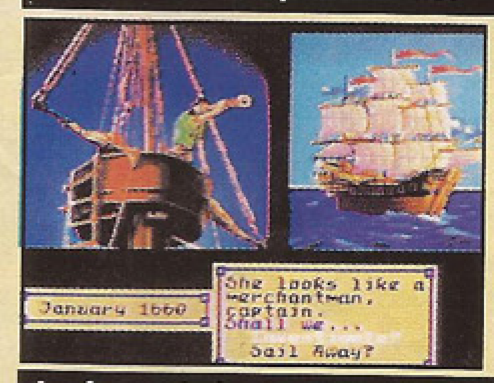
**Reclutá a tus tripulantes en los pueblitos. Los más felices dan menos problemas.**



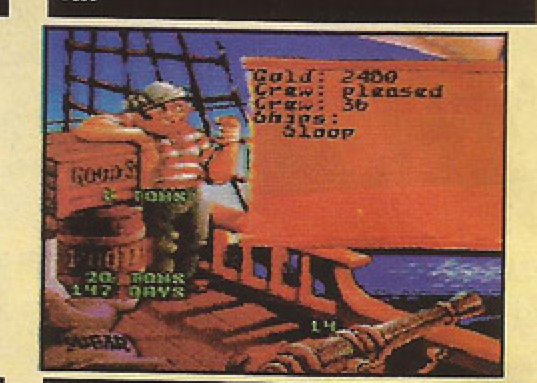
**La espada es el arma de los piratas. Aprendé a manejarla.**



**Consultá el mapa antes de navegar para conocer tus próximas paradas.**



**Leé las informaciones que da el game o tu viaje se puede ir a pique.**



**Mantenete alerta para no ser engañado. Los piratas sólo quieren dinero y no son leales.**

HASTA EL FINAL

# DINOSAURS FOR HIRE

| DINOSAURS FOR HIRE / Sega | | | |
|---|---|---|---|
| Acción | 8 Mega | 1 ó 2 jugadores | |
| GRAFICO | SONIDO | DESAFIO | DIVERSION |

***Preparate para conocer a Archie, Lorenzo y Reese, tres dinosaurios mafiosos de la prehistoria. Al lado de ellos, los dinosaurios jurásicos hasta parecen románticos. Los tres son mercenarios del más alto vuelo. Cargan armas poderosas para enfrentar enemigos y más enemigos.***

***Dinosaurs for Hire está basado en la HQ del mismo nombre. Si conocés la historieta, tal vez sientas la falta de Cyrano, el cuarto dinosaurio. No vas a poder jugar con él, pero el tipo aparece de cuando en cuando para darte buenos consejos. Amigos son los amigos... Y hablando de amigos, el game tiene la opción para dos jugadores. Es genial reventar los enemigos con la ayuda de tu brother campeón del gatillo.***

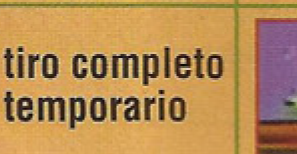
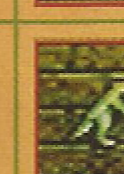
## Dinos de Gatillo Fácil

Archie y compañía están mejor para secuaces de Al Capone que para criaturas jurásicas. Los tipos son muy pistoleros. Para ayudarlos en la destrucción general, el truco es juntar power-ups en el medio del camino. Se puede conseguir tiro doble o triple y aumentar el tamaño de cada tiro. La ametralladora de Archie es totalmente bestial. Dinosaurs for Hire tiene en total 14 fases. Algunas cortas, otras bien largas. Todo bien variado. La única cosa que no cambia es la acción. El ritmo del game es alucinante. Ideal para probar tus reflejos. Al final, las respuestas son rápidas y precisas. Sólo tenés que apretar botones para hacer maniobras geniales. Cosa fina.

Estos dinos mercenarios son la estrella del game de dinosaurios más divertido que haya aparecido (aunque de científico...nada de nada). Da hasta pena de Jurassic Park. Los gráficos son superbuenos, con derecho a enemigos enormes, hasta monstruosos. La música sigue el patrón Sega de calidad. Y la diversión es 10 puntos. Un juegazo.

## ITEMS PREHISTORICOS



| | | | |
|---|---|---|---|
| | tiro doble o triple | | esconde ítems |
| | aumenta el tamaño del tiro | | invencibilidad temporaria |
| | tiro completo temporario | | completa energía |
| | bomba | | vida extra |

## ELEGI TU DINO

### ARCHIE

T-Rex, usa una ametralladora automática. Es el más equilibrado de los tres dinos.

### LORENZO

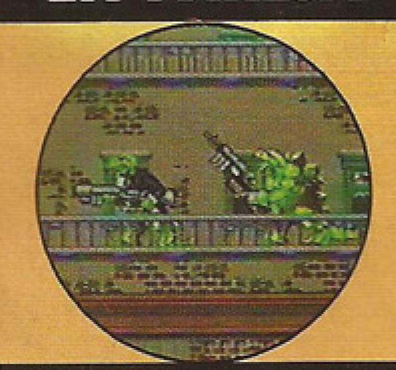
Rápido y rastrero, este Triceratops usa un arma de Calibre 50. Pierde mucha energía al ser alcanzado.

### REESE



El Estegosaurio usa un simple cañón. Pierde poca energía al ser alcanzado, pero es lerdo y salta poco.

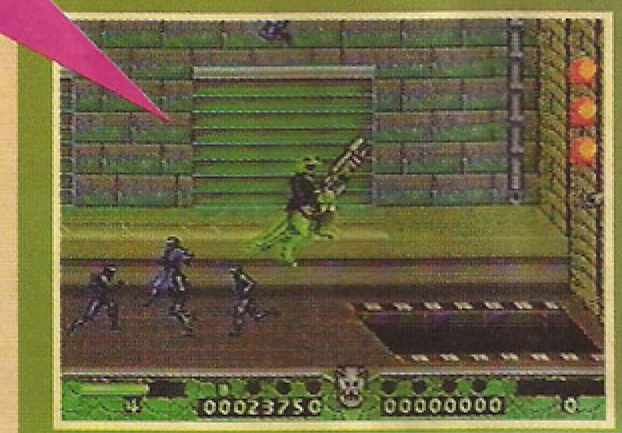
### EN PAREJA



JUGAR EN PAREJA ES LO MAS. ENCARA UN PARTIDO DE A DOS. QUE VENZA EL MEJOR.

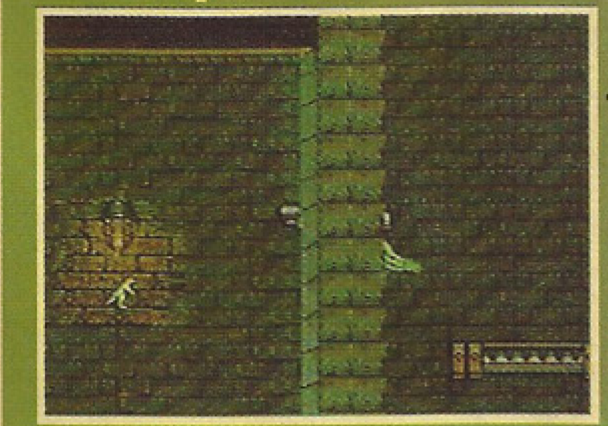
## CAC

### Tenement House



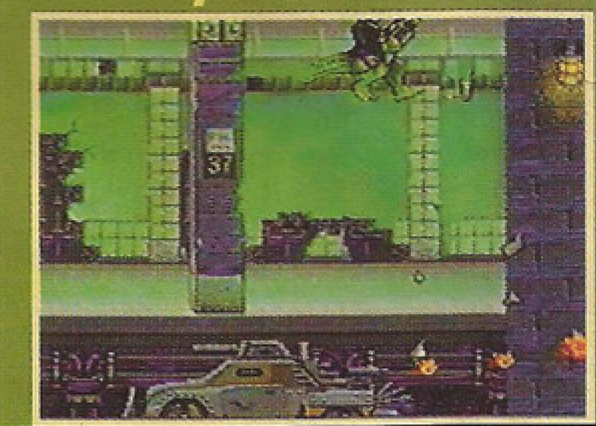
Tirá contra este cañón para poder descender de inmediato. Es el único modo.

### Subway Part B



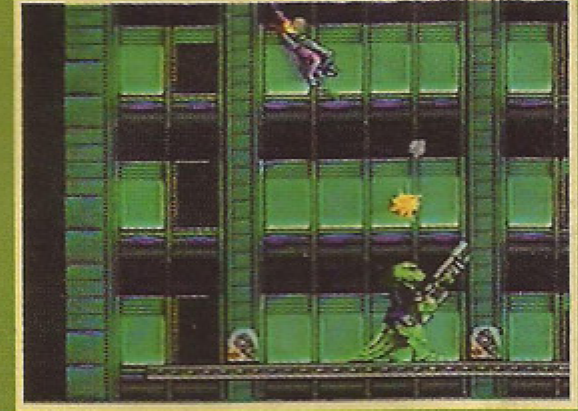
Enseguida, da la vuelta para agarrar una vida. Hacé la fase por encima.

### Subway Mid-Boss



Tanque en las vías. Tomá energía en el ángulo derecho y tirá sin parar.

### Empire State Building

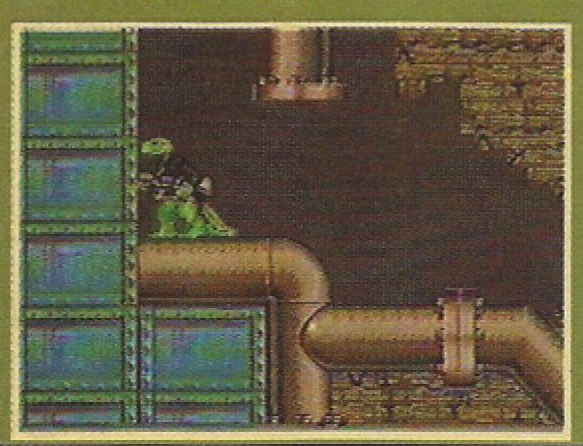


Subí en el elevador y andá librándote de los enemigos durante la subida.

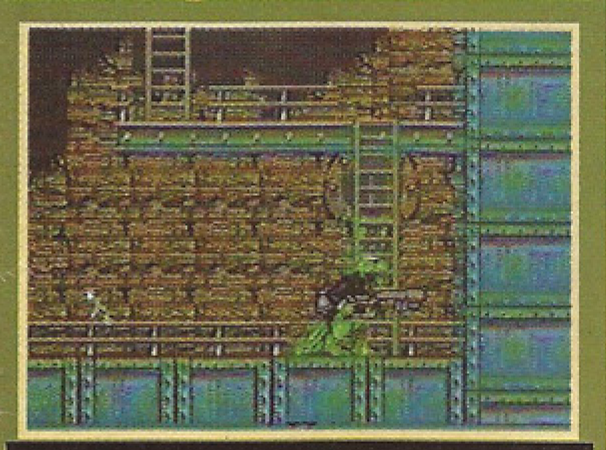


El Mega Minotauro controló la TV de cable en la punta del edificio. Esquivá los rayos y acertale en la mano derecha, el brazo izquierdo y en la cabeza, en ese orden.

## Beneath Hoover Dam



En este caño, no vayas para la derecha. Volvé hacia la izquierda y tomá el tiro total temporario. ¡Bestial!



Entrá en este rectángulo azul saltando para tomar una vida.

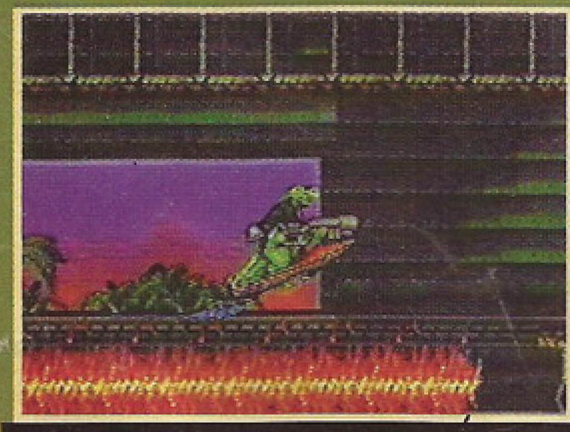


Maldición: parece que no da para pasar. Pero hay que tener maña. Basta saltar rápidamente, sin dudar.



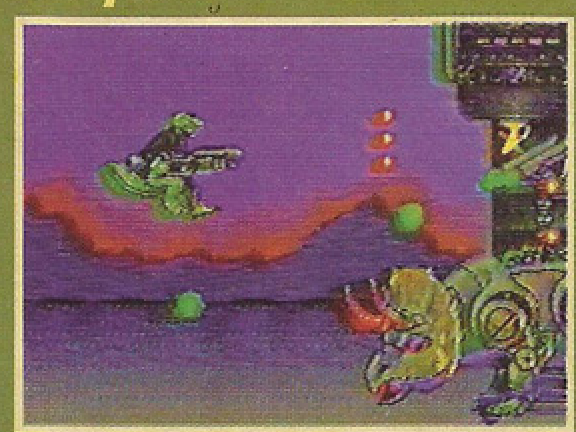
Reventá la mano izquierda de Mega Monster. Destruirá la plataforma. Andá hacia la derecha. Acabá con su mano derecha y después con la cabeza.

## Jet Ski Adventure



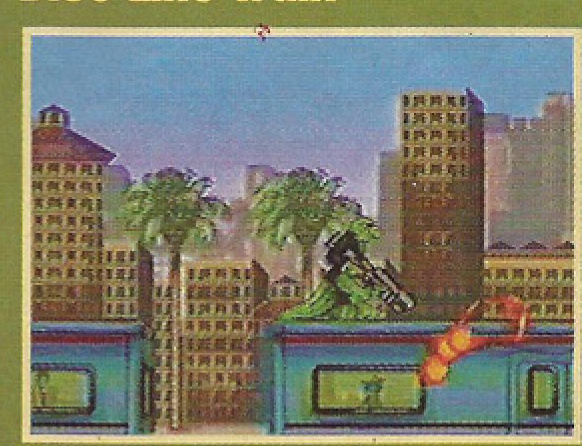
Saltá las bombas, no toques el fuego y tirá bastante. No te olvides de tomar una vida en el medio del camino.

## Hollywood

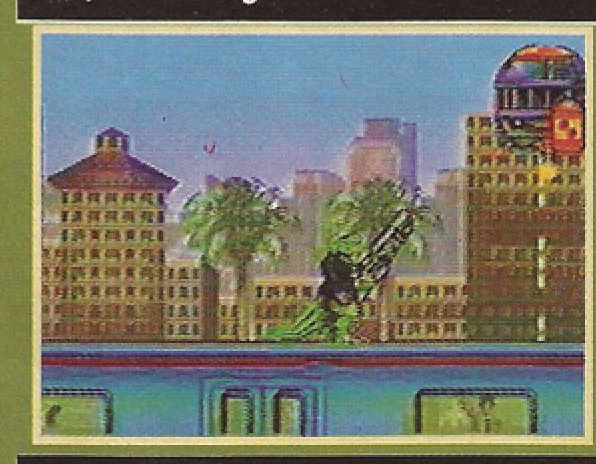


Tu enemigo es un triceratops mecánico. Reventá la antena amarilla que suelta argollas verdes y sólo entonces reventá el dino de lata.

## Blue Line Train

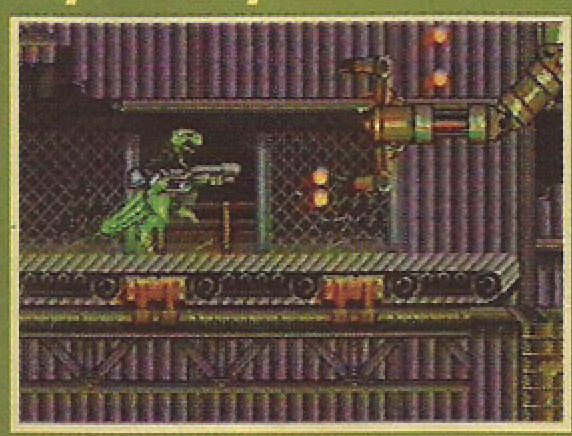


Caíste, fuiste. Cuando alguien intenta salir por las puertitas del techo, meta fuego.



Comenzá reventando la parte de atrás de este tipo. Se desmembrará. Tirá cuando caiga, tirá una bomba y continuá tirando.

## Toy Factory



Si caés en el fuego, te quemaste. Te aplastó, adiós. Te engulló, chau. ¡Cuidado! Reventá esta manito mecánica para poder pasar.

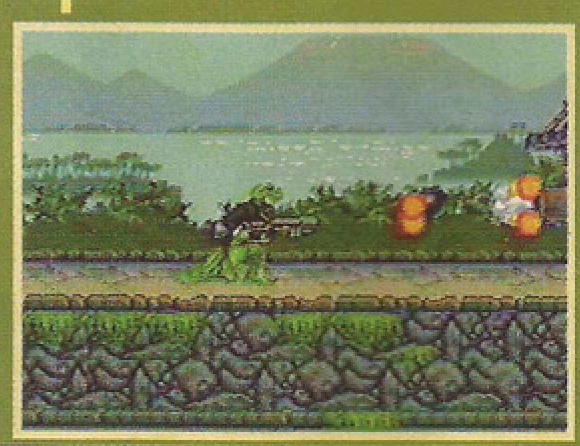
**Apretá A, B y C al mismo tiempo para reventar tus bombas.**

## Toy Factory Mid-Boss



Saltá los globos terrestres y reventá la mano del guante. Destruí el otro brazo y después tirale en la cabeza.

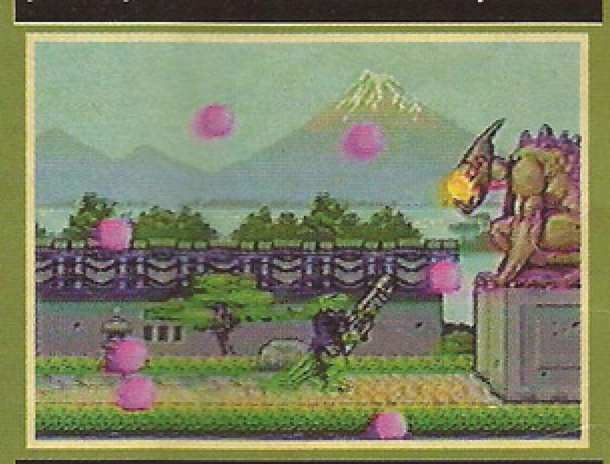
## Japan



¡Qué recepción! Con un cañón meta bala. Sé rápido y destruí al canalla en dos tiempos.



¿Imposible saltar? Agachate y tirale a la rueda para que suba un tronco; así podés pasar al otro lado con rapidez.

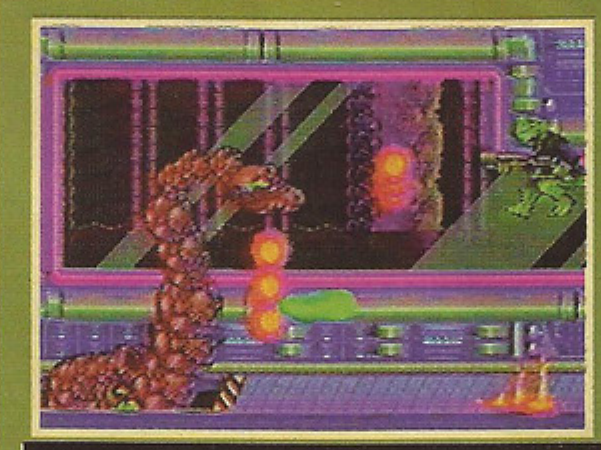


Jefe: quiere petrificarte. Acertale a los ojos. Si el tipo te acierta cuando está petrificado, vos volvés al comienzo de la fase.



Mega Lizard es un lagartón. Acertale al botón rojo allá arriba para accionar los seis tubos y congelar al bicho.

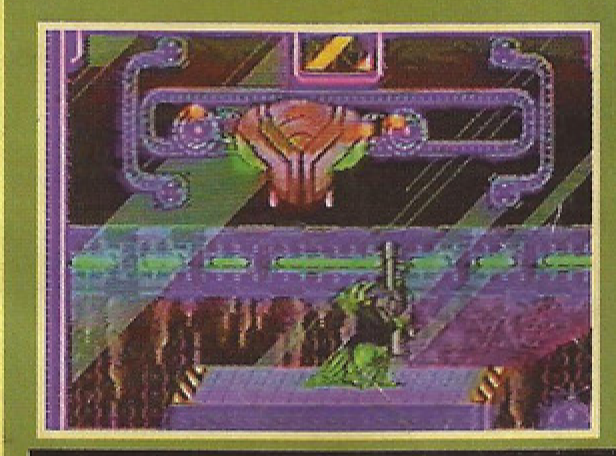
## The Base



No bajes por esta plataforma. Esperá hasta que salga un monstruo, acabá con él y seguí adelante.



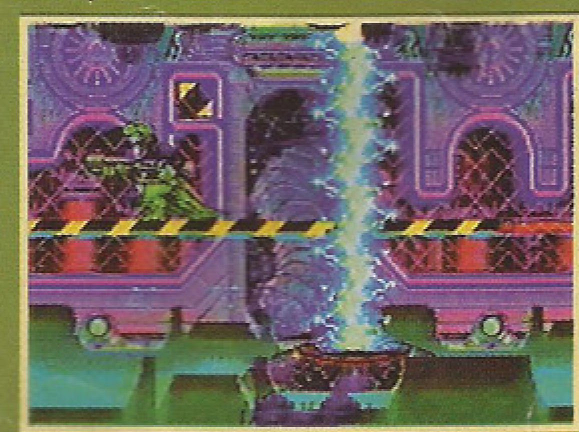
¡Re-difíci! Tenés que saltar por las plataformas como loco. Quedate sólo a la derecha y acabá con los tipos.



Comenzá reventando las manos. Destruí los engranajes y, cuando el tipo se convierte en péndulo, reventá esas cosas rosadas.



¡Mirá el jefazo final! Tirale a los ojos todo el tiempo. Esquivá sus manos y dales cachetazos a las criaturas.



Esquivá su láser bestial y continuá tirándole a los ojos. Da mucho trabajo. El final del game te espera.

SPIDER-MAN -RETURN OF THE SINISTER SIX / Flying Edge

Acción 1 jugador

GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

# SPIDER-MAN
## RETURN OF THE SINISTER SIX

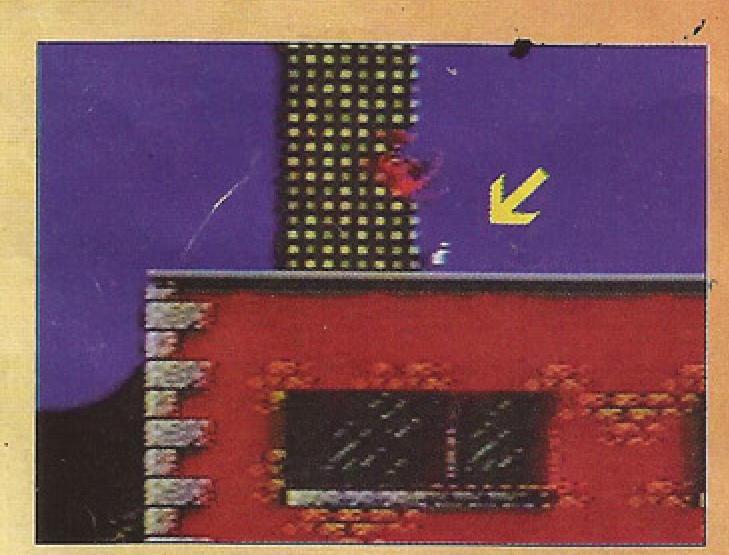
*El Hombre-Araña es uno de los héroes más antiguos y copados de las historietas de Marvel, sin duda. Arroja telas para todos lados, todo en nombre de la lucha contra el crimen. Y Spider-Man - Return of the Sinister Six es un game re-bueno para tu Master System. Vos, el Hombre-Araña, tenés que liquidar a seis villanos, cada uno con fases una más difícil que la otra. Los gráficos son de buen tamaño y el sonido es pasable, pero el nivel de dificultad puede irritar a los que detestan games muy difíciles.*

# TODAS LAS FASES

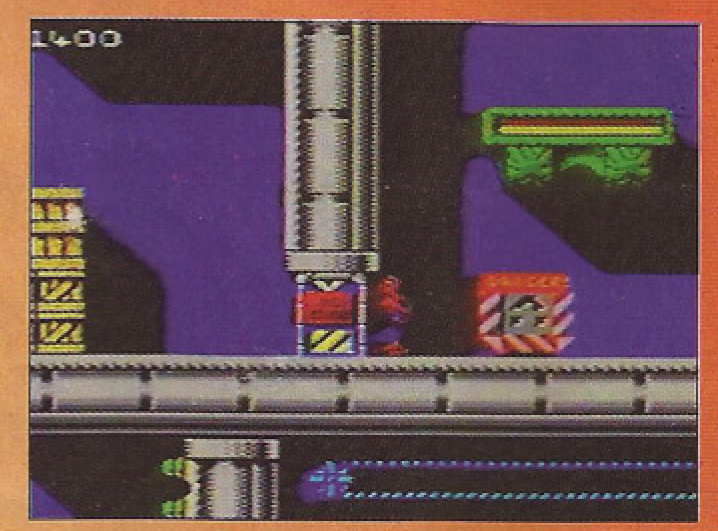
**SON SEIS FASES BASTANTE PARECIDAS. ¡EL PROBLEMA SON LOS JEFES!**

## FASE 1

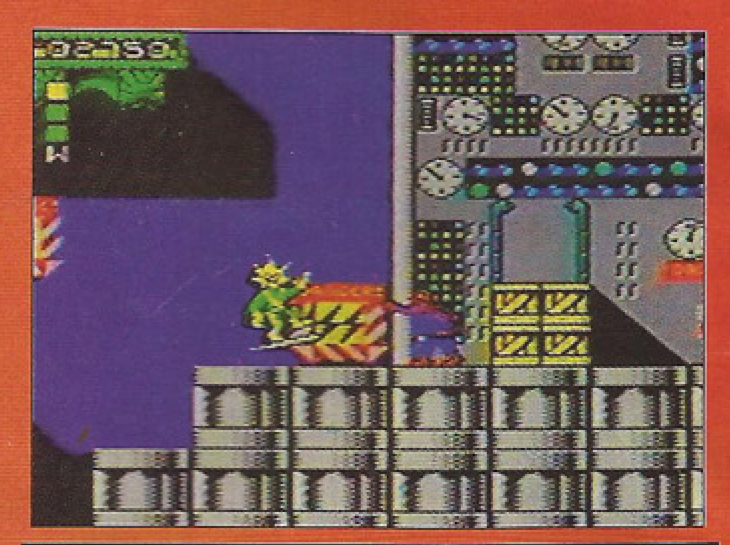
Aquí te vas a enfrentar a Electro, un supervillano. Aparecen unos bandidos tirando, pero basta tener cuidado.



*Siempre es bueno juntar las botellitas que te están esperando en medio del camino.*



*Reventá a golpes esta puerta y pasá rápido.*



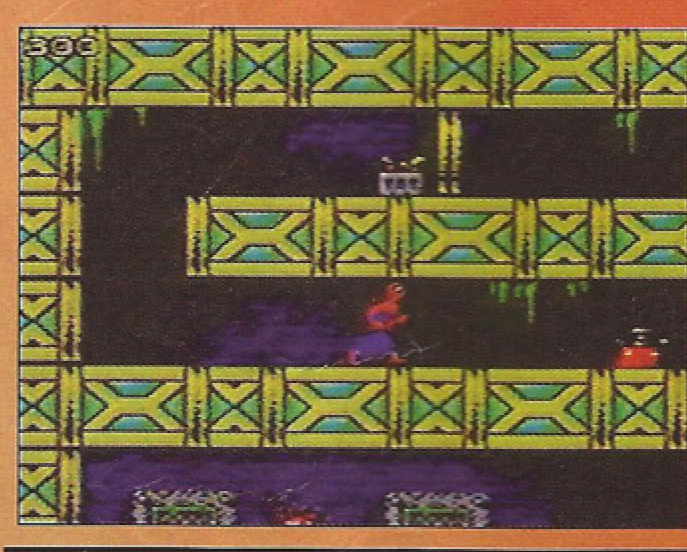
*Jefe - Para sacarlo de ahí, subí hasta el tope, tomá la botellita y bajá para accionar la palanca. ¡Escapá de los rayos!*




En estas cloacas, tenés que reventar a Sandman, otro pesado. Cuidado con las ratas que infestan esta fase. No te olvides de agarrar la dinamita.



*No toques este bloque totalmente amarillo. Es explosivo.*



*Dejá la caja de dinamita cerca de la puerta y accioná el detonador en el piso de abajo.*

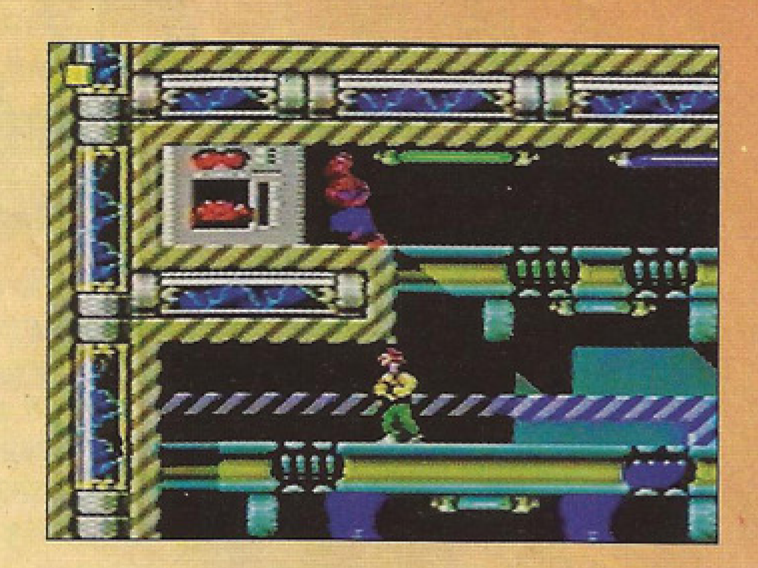


*Jefe - Este tipo Sandman es muy plomo. Cuando sale del piso, tratá siempre de acertarle dos veces seguidas.*

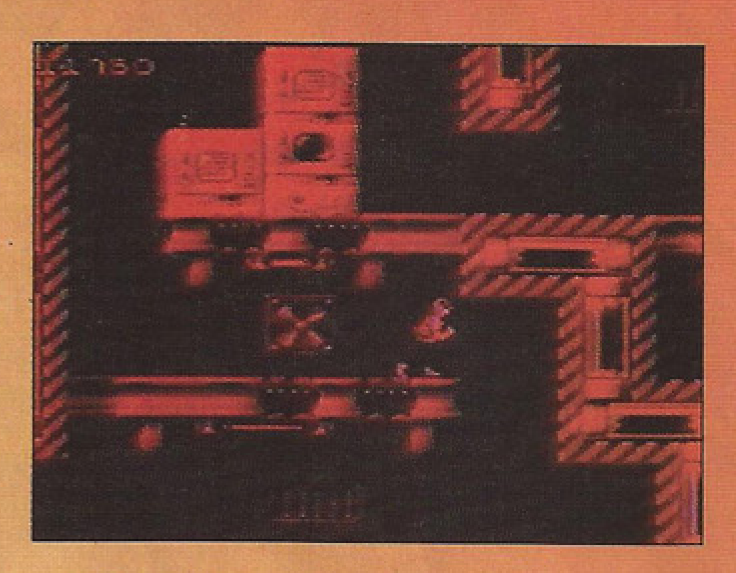
**ESTE GAME ES IDENTICO AL DE LA VERSION PARA NINTENDO**



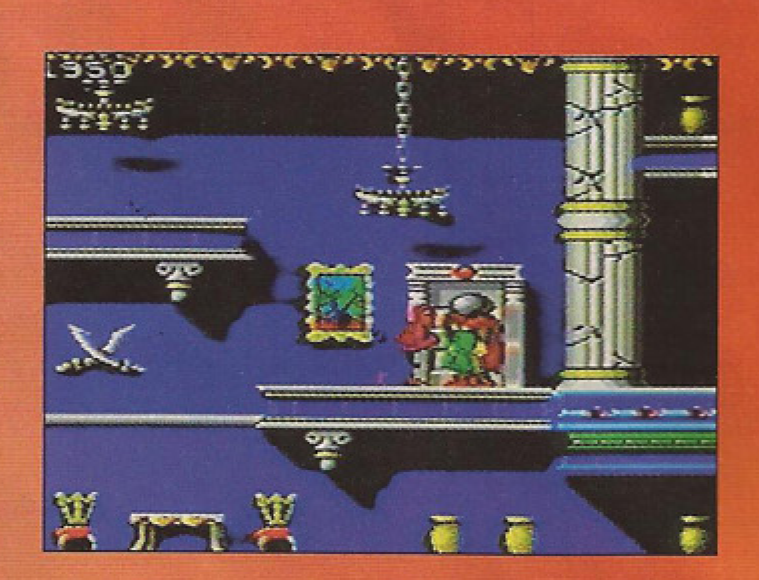

Fase linda, pero tené cuidado con las mariposas que se convierten en cohetes, y con las plumas que se transforman en bombas. Reventá al Maestro de la Ilusión.



*Tomá el par de anteojos en el extremo del ángulo izquierdo de esta pantalla principal...*



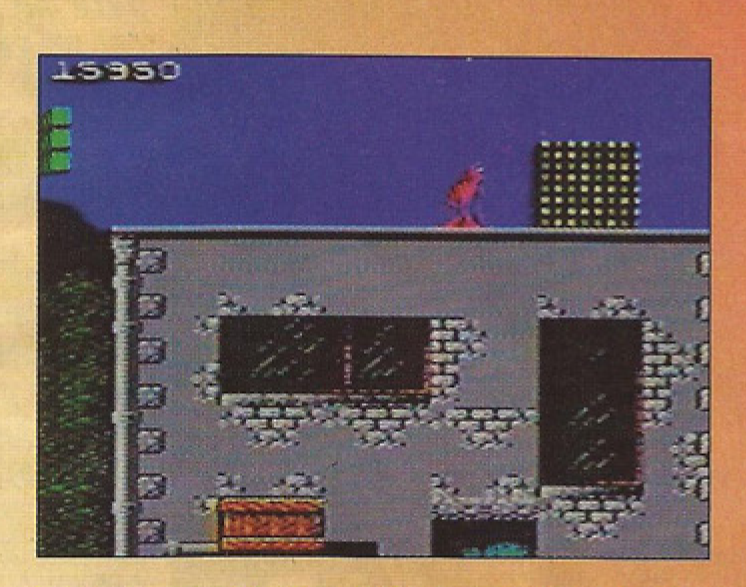
*...y da un buen paseo por esta sala, observando todo con tonos rojizos.*



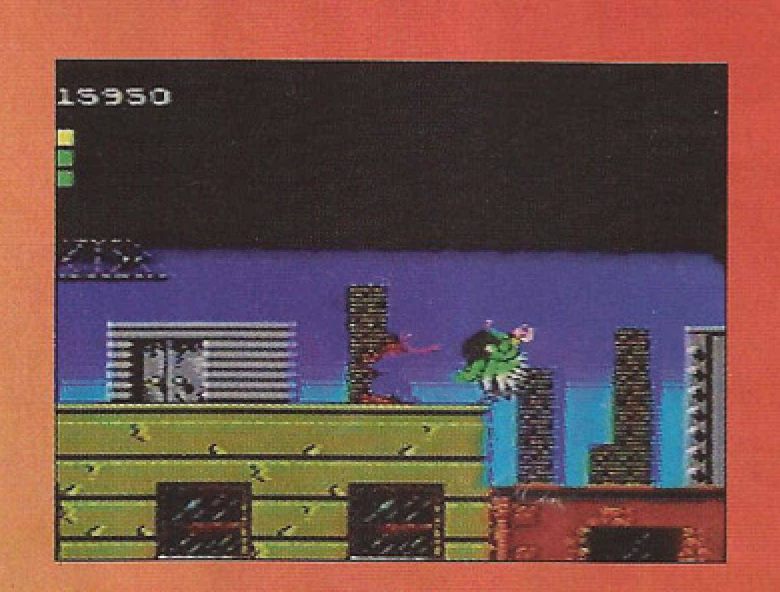
*Jefe: Para reventar al Maestro de la Ilusión basta dar dos puñetazos seguidos y salir hasta que caiga.*




Ahora, te enfrentás a Vulture, un villano que parece un plumero.



*Esta fase es fácil: andá por encima de los edificios, pero tené cuidado con las bombas.*



*Jefe - Este Vulture está todo lleno de plumas. Esperá a que pase y golpealo. Pero es necesaria mucha paciencia.*

## COMANDOS

| | |
|---|---|
| 1 | Salto |
| 2 | Puñetazo/Tiro |
| 1, 1+2 | Soltar tela |
| ↑ | Escalar paredes/ Entrar en puertas |
| ↓ | Tomar objetos |

**CUIDADO PARA NO CONFUNDIR BOTELLITAS DE TIRO CON BOMBAS. LAS BOTELLITAS SON ITEMS MAS FLAQUITOS, ¿OK?**




Reventá al Duende Macabro, que flota peligrosamente a tu encuentro.



*Cuidado con los rayos láser y las cosas extrañas que el Duende Macabro te tira...*



*... y juntá todas las botellitas de la pantalla en cuanto el jefe caiga.*

## FASE 6

Parque bonito, pero peligroso. Andá con mucho cuidado. El jefazo final es el Doctor Octopus.



*Jefe - El Doctor Octopus se queda soltando sus tentáculos ahí desde el piso de arriba. Esperalo y mandale tiros.*

THE BEST OF 1 ACTION GAMES

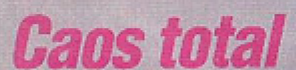
# STRIKE COMMA

***Imaginate un simulador super-complejo que mezcla un poco de Falcon 3.0 con Wing Commander. Sumale a esto un derrotero muy bien elaborado y escenas de un realismo impresionante. ¿No estás contento? Pues andá sabiéndolo: el equipo de Chris Roberts (el mismo de Wing Commander) es quien está detrás de esta maravilla. Y los tipos llevaron dos años y medio para completar el juego. El resultado es fantástico: el mejor y más realista de los simuladores ya presentados para PC.***

***Sólo para darte una idea, los blancos aparecen en escala real, las armas pueden fallar o perder el blanco como en cualquier batalla y tu vulnerabilidad es grande. Dos o tres tiros de cañón y te vas al suelo. Todo esto está genial. Pero lo máximo es el HUD (Heads-up Display), donde encontrás todas las informaciones que un piloto tiene a su disposición durante un vuelo de verdad.***

***No es preciso ser adivino para darse cuenta que Strike Commander es re-difícil. Tenés que tener en cuenta muchísimos detalles. Tenés que economizar armas, tirando cuando sea necesario. Y como cada arma tiene un precio, tenés que analizar su relación costo-beneficio. O sea: si el blanco destruido compensa el valor de las armas.***

PC



## Caos total

La historia en el game es casi delirante. La Unión Soviética se acabó. Diversas repúblicas quieren la independencia. El clima de guerra civil es inevitable. ¡Y contagioso! El fin del comunismo soviético lleva a varios países del Este europeo a luchar por independizarse. En 1994, Irak anuncia que tiene la bomba atómica. La ONU hace una reunión de emergencia y decide devastar la tierra de Saddam Hussein.

Con varios pozos de petróleo destruidos, los EE.UU. invierten mucho en Alaska. Quieren petróleo para no depender del mercado en crisis. Pero, como suele ocurrir, creen que el fin justifica los medios ...y se producen graves accidentes ecológicos. La consecuencia inmediata es una revuelta de la indignada opinión pública, que culmina con la independencia de Alaska. Otros 14 estados consiguen la soberanía. El "sueño americano" entra en crisis.

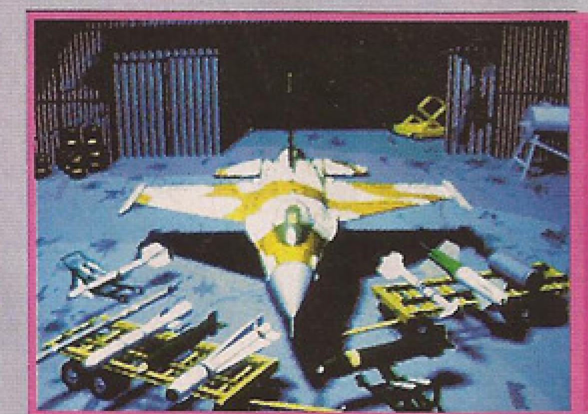
La Guerra del Petróleo del 2001 lleva a Rusia al caos. En este escenario en crisis, sólo un país se destaca: es el Japón. Los japoneses son ya dueños del 28% de Rusia. Es más: la Bolsa de Nueva York quiebra de nuevo, repitiendo el desastre de 1929. El caos es generalizado. Guerras locales explotan en todo el mundo. Es en este escenario que aparecen los mercenarios: apátridas que combaten por dinero, sin ningún pudor ideológico. Son terroristas que trabajan para quien pague más.

## Paraíso turco

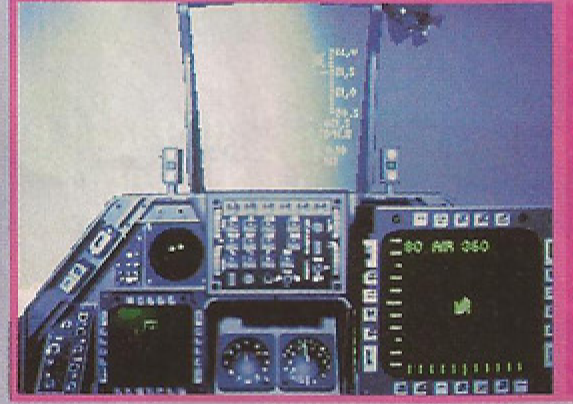
Turquía tiene una solución diabólicamente ingeniosa para la crisis. El país proporciona pasaporte diplomático para los mercenarios. Estos, en pago, deben destinar el 10% de sus ganancias al gobierno turco. El negocio resulta provechoso y se transforma en el principal producto de exportación de Turquía.

Es en este clima de fin del mundo que comienza el juego: en el año 2011!! Historia no es lo que falta en Strike Commander. Mucho menos, apocalipsis. Los detalles están en el libro Sudden Death, de 94 páginas, que acompaña los disketes del juego. En él encontrás, además de la trama, varios consejos sobre pilotaje y explicaciones de aspectos difíciles del juego. No es por nada que la publicación es tan grande...

Como dice el refrán, nada es perfecto. Para alcanzar lo máximo en simulación, Origin gastó mucha memoria. Y, para procesar este universo de informaciones, una 486 es casi imprescindible. Se puede usar una 386, pero los gráficos se pierden un poco. Incluso así, si te copan los simuladores aéreos, no dejés de jugar Strike Commander. Un verdadero game indispensable para quien busca calidad.



*Elegí tus armas según lo que necesites en cada combate. No gastes a tontas y a locas.*



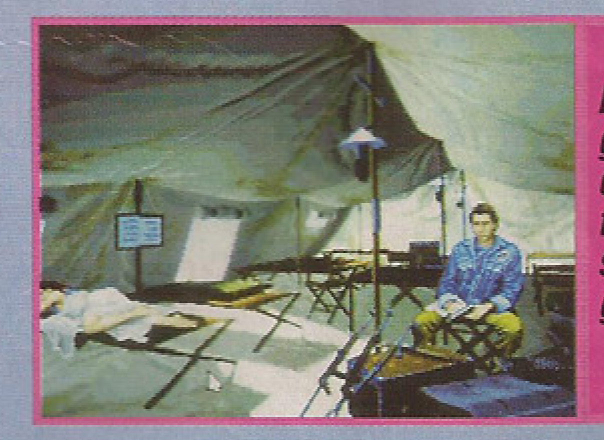
*¿Qué tal encontrarse cara a cara con el enemigo? Pues bien, usá el cañón para no tener un gasto muy alto.*



*Detalles y más detalles. Ojo atento en el HUD para mirar bien, alcanzar el blanco y no perder altitud.*

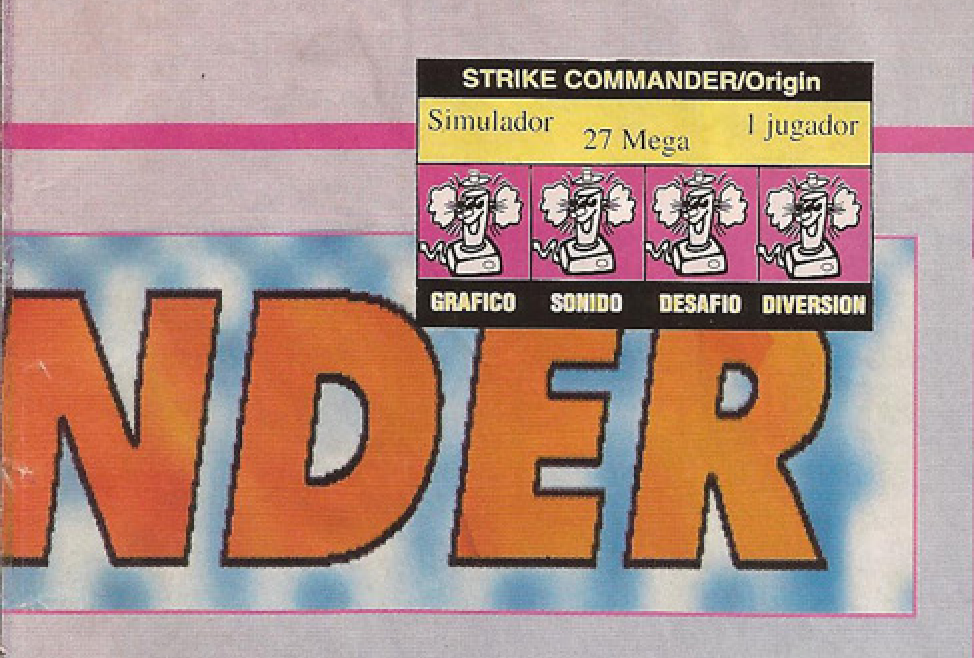


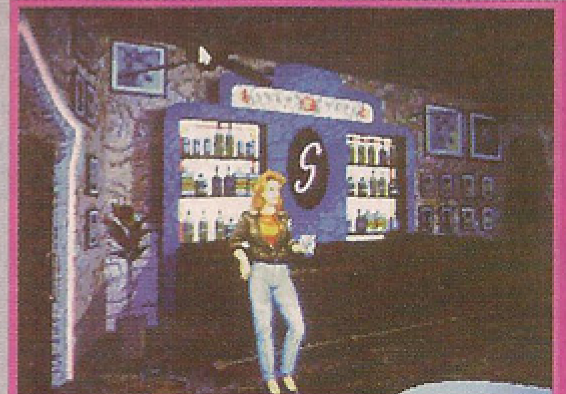
*Las ciudades están bien detalladas. No destruyas civiles inútilmente, ¿OK?*



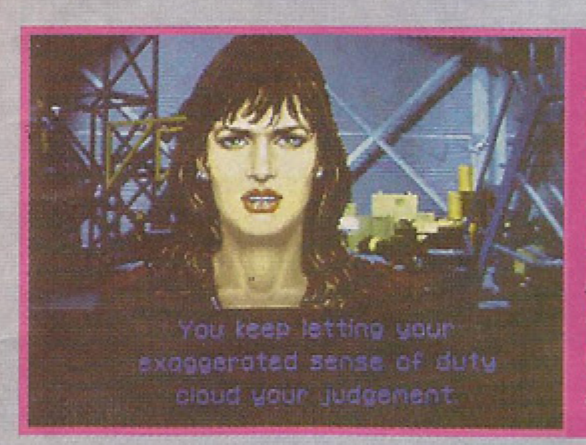
*Escena de guerra. El campamento improvisado. ¡Qué gráficos!*

**CONFIGURACION MINIMA** *PC 386 con clock de 25 MHz, monitor VGA en colores y 30 Mega libres de Winchester. Se recomienda una 486 con 8 Mega de RAM, monitor SVGA y joystick tipo palanca. Acepta las principales placas de sonido.*



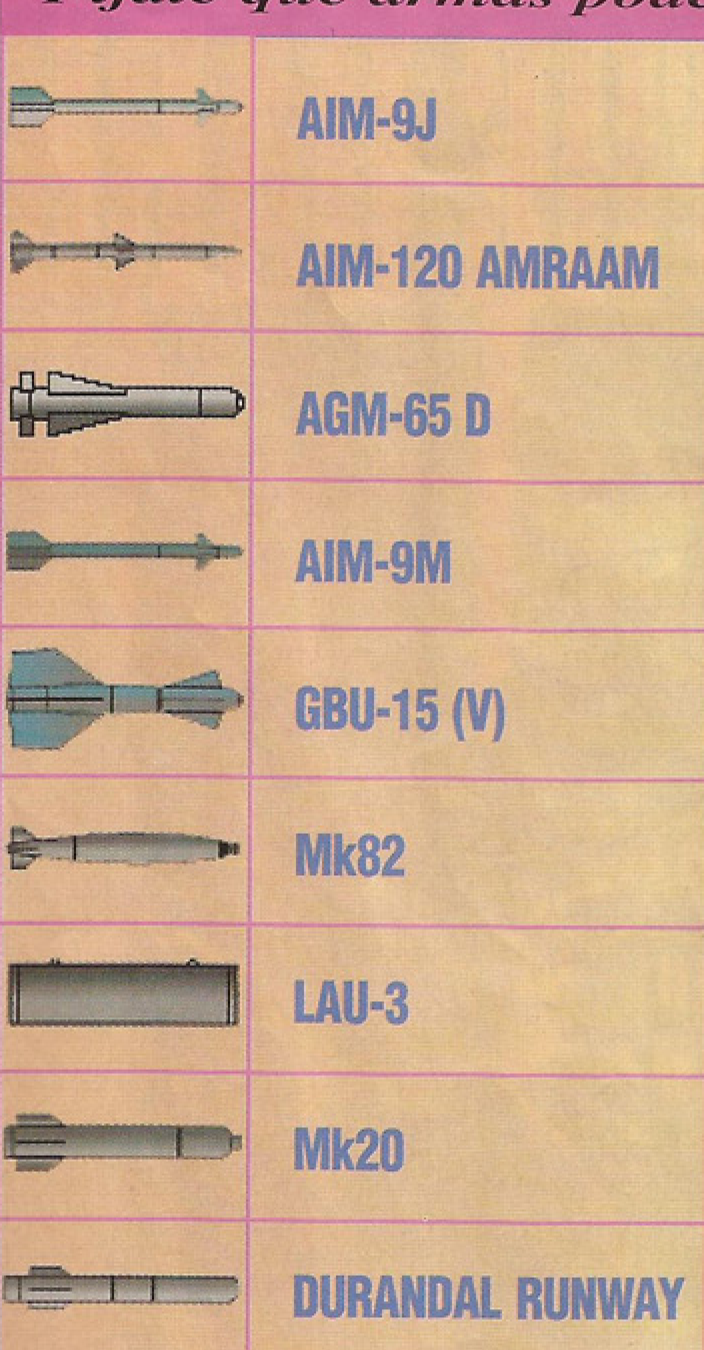
Este bar es uno de los lugares donde encontrás personas y conseguís trabajos. Vida de mercenarios...




¿Recordás el esquema de Wing Commander? Cliqueá en las personas para saber lo que está pasando.

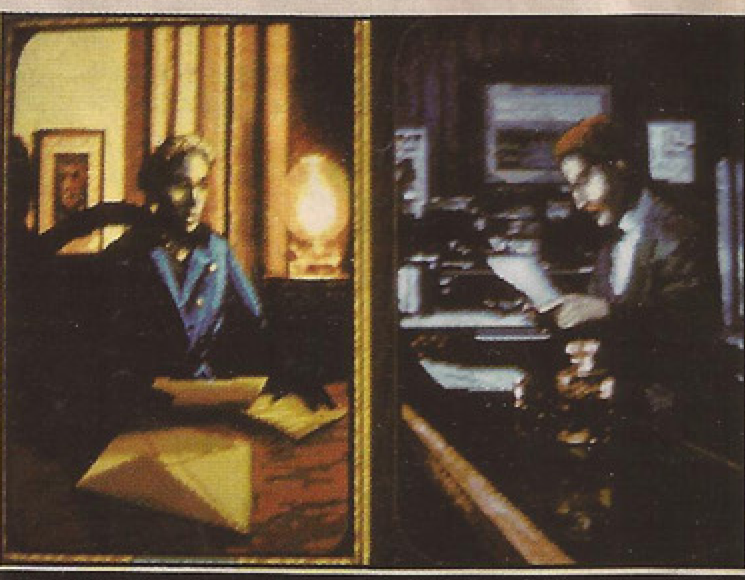
## GLOSARIO DE ARMAS

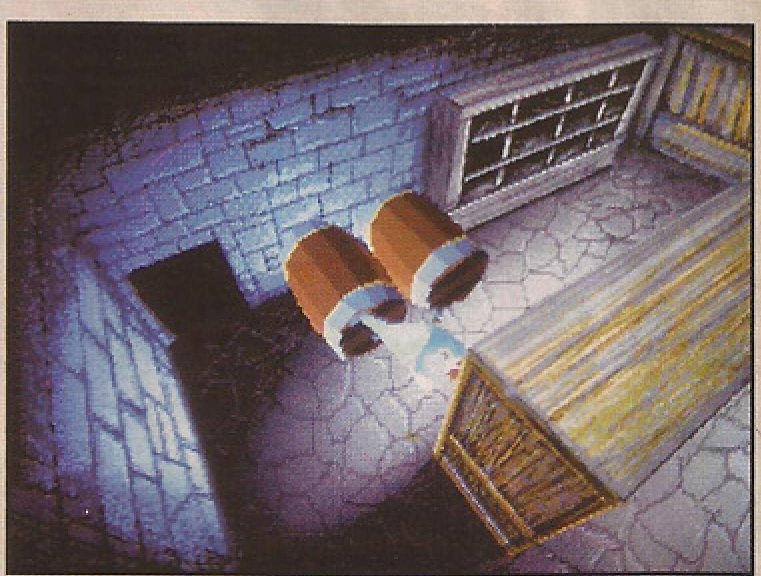
*Fijate qué armas podés comprar durante el juego*

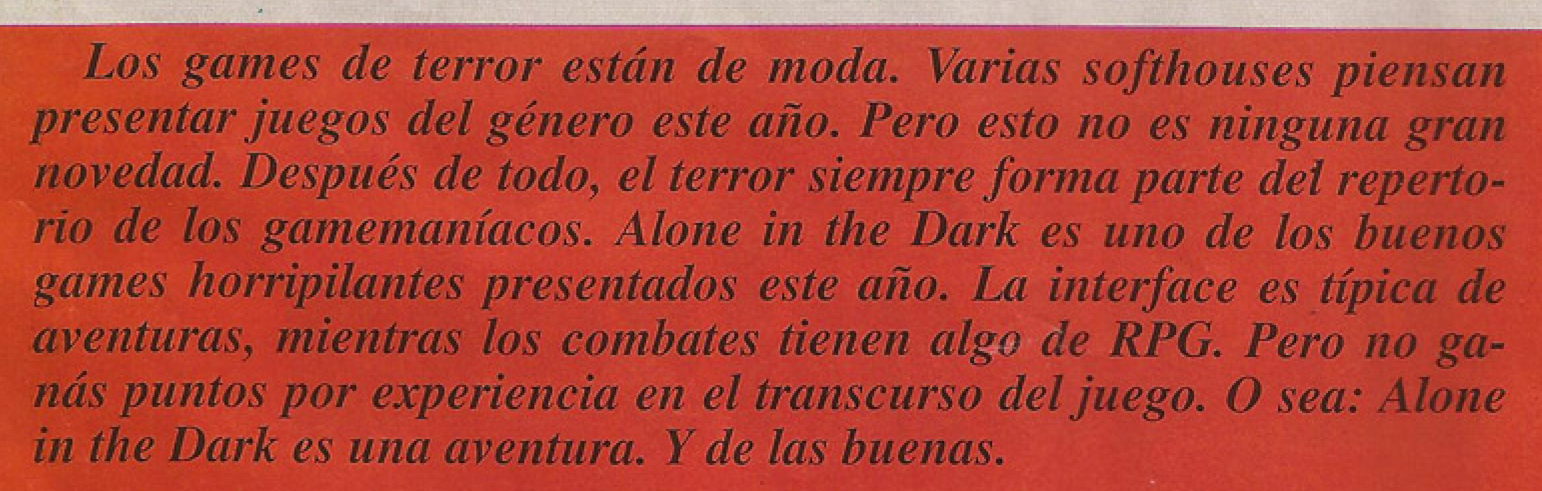


| | | |
|---|---|---|
| | AIM-9J | medio viejito, pero destructor. Sale por 30.000 |
| | AIM-120 AMRAAM | la más moderna de medio alcance. Cuesta la bagatela de 200.000 |
| | AGM-65 D | destruye vehículos y daña navíos pequeños; vale 100.000 |
| | AIM-9M | parecido al AIM-9J, sólo que mejor: 60.000 |
| | GBU-15 (V) | 950 kilos de dinamita para grandes blancos. No se pueden cargar muchos a la vez. Cuesta 100.000 |
| | Mk82 | el más simple y barato de todos. Aprendé a usarlos para economizar. Vale solamente 10.000 |
| | LAU-3 | barato y poco poderoso. Difícil de disparar. Sale por 10.000 |
| | Mk20 | 125 kilos de explosivos. Tiene corto alcance y cuesta 20.000 |
| | DURANDAL RUNWAY | ideal para reventar calles. Entra hasta en 40 cm. de concreto, por 30.000 |





Elegí entre la sobrina de Hartwood o Carnby (el detective) para revelar los misterios de Decerto.


El sótano de Decerto esconde varios misterios. Exploralo con los ojos bien abiertos.


*Los games de terror están de moda. Varias softhouses piensan presentar juegos del género este año. Pero esto no es ninguna gran novedad. Después de todo, el terror siempre forma parte del repertorio de los gamemaníacos. Alone in the Dark es uno de los buenos games horripilantes presentados este año. La interface es típica de aventuras, mientras los combates tienen algo de RPG. Pero no ganás puntos por experiencia en el transcurso del juego. O sea: Alone in the Dark es una aventura. Y de las buenas.*

**CONFIGURACION MINIMA**

*AT 386, 25 MHz, con 7 Mega libres de Winchester y monitor VGA. Acepta todas las placas de sonido, menos Roland.*

**ALONE IN THE DARK**
**Interplay/I-Motion**
Aventura — 1 jugador

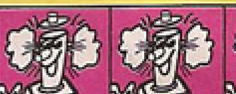





GRAFICO SONIDO DESAFIO DIVERSION

## Mansión Embrujada

Basada en las noveles de terror de H.P. Lovercraft, la historia ocurre en tierra americana, en el estado de Louisiana en la década del '20. La acción se desarrolla dentro de la mansión Decerto. Su antiguo morador, el coronel Jeremy Hartwood, fue encontrado estrangulado en el sótano de la casa. Su sobrina quedó intrigada con el hecho y decidió contratar a un detective particular para revelar el misterio.

El detective recibe 150 dólares (mucho dinero en esa época) y una orden bien clara: entrar en la casa, ir al sótano y tomar "unos papeles" del interior del piano. Todo parece muy simple. Pero,una vez dentro de Decerto, comienza el terror. Tu único objetivo es conseguir salir bien. Pero, para eso, tenés que pasar por todos los rincones de la mansión.

Podés jugar con la sobrina de Hartwood o con el detective particular. Sus características son muy semejantes. Las diferencias son apenas visuales, ya sea por el aspecto físico, o por la ejecución de los movimientos. Al fin de cuentas, tanto da: los dos son equivalentes.

## Lectura Obligatoria

Es muy fácil perderse en el game. La mayor fuente de informaciones está en los libros, diarios, periódicos y cartas.

Algunos explican lo que está ocurriendo, otros dan indicios y mencionan lo que está por venir.

Cuidado con los libros de tapa roja o amarilla: matan al instante.

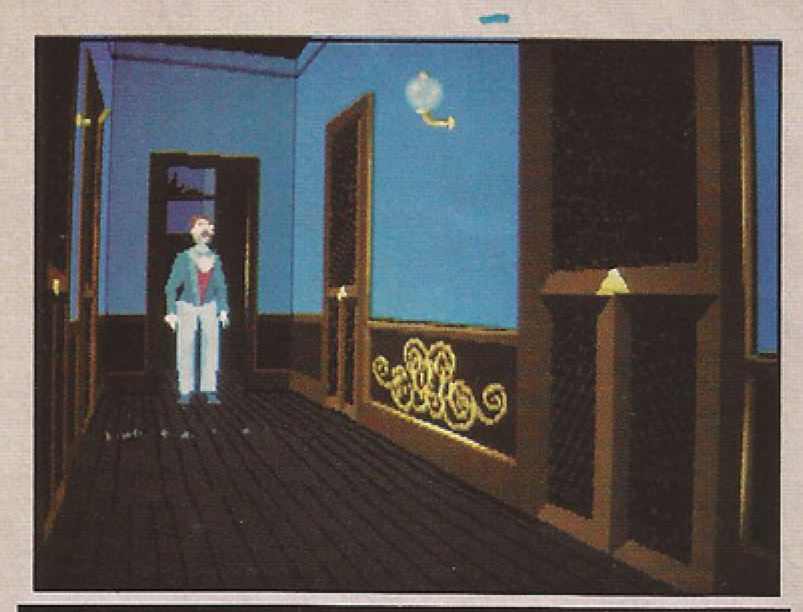
Los enemigos son extraños: Se dividen en tres categorías básicas: los que pueden ser muertos por armas normales, los indestructibles, y los que exigen armas o actitudes especiales para ser eliminados o salir de tu camino. Estos rompecabezas, unidos a la exploración constante, dan su onda al game.

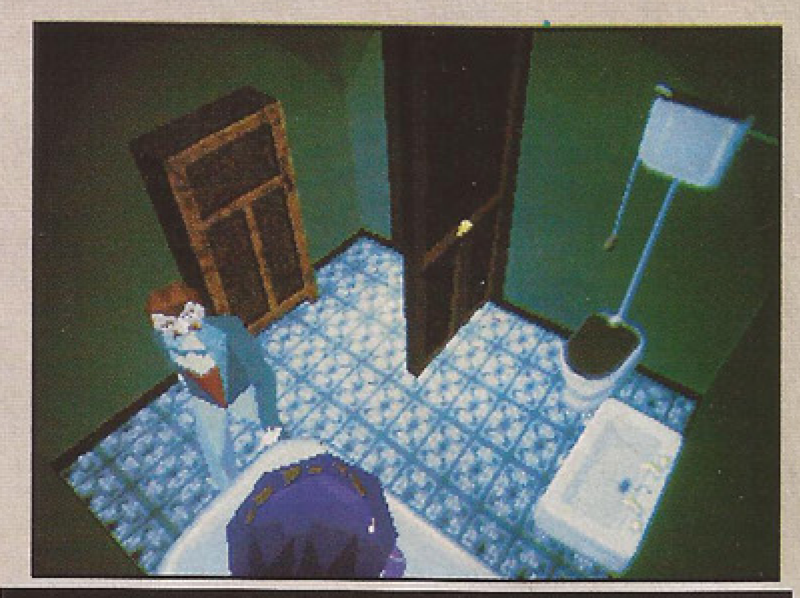
## Gráficos

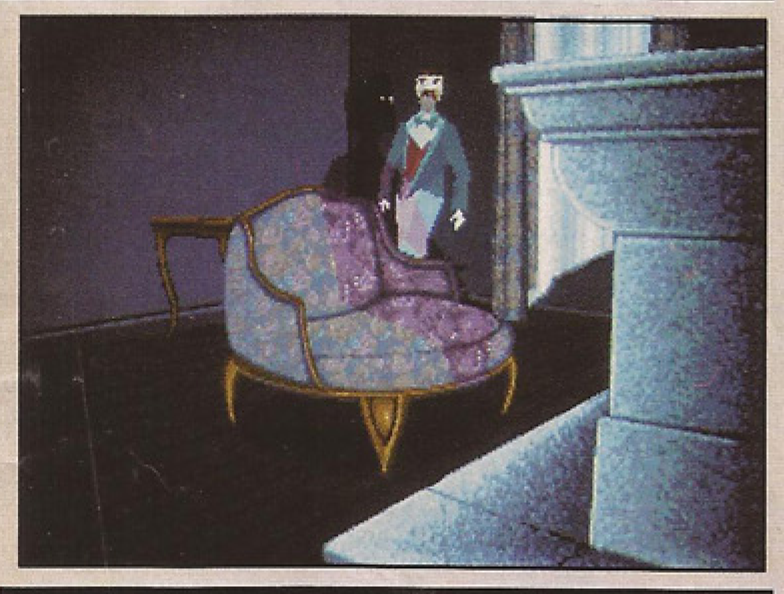
Y hablando de tener onda... los escenarios son dibujados y todo lo que se mueve en la pantalla tiene el efecto de los gráficos poligonales. Hay varios encuadres del juego, con cámaras de abajo hacia arriba, de arriba hacia abajo, en los ángulos, etc. El resultado es bien cinematográfico, con tomas alternadas. Pero la exageración compromete algunas escenas, con cambios bruscos e inoportunos de cámara, ocasionando una sensación de incomodidad. Esto sin hablar de que quedás re-perdido...

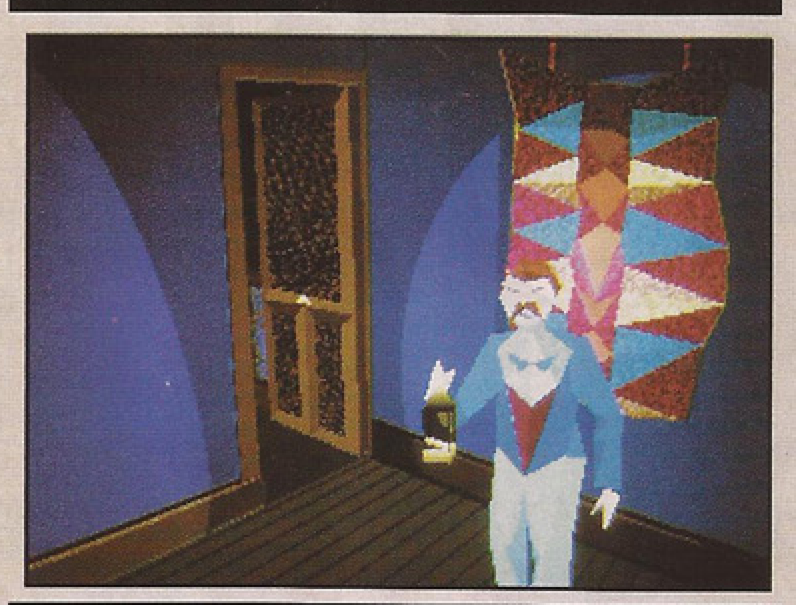
Alone in the Dark es fascinante. La mecánica es sencilla y los sonidos, efectos sonoros y desafío son diez puntos. La música es un poco somnolienta, pero no llega a molestar. A pesar del nombre medio tonto ("Solo en la Oscuridad"), este juego es una masa. Un game de terror que trae pesadillas, no por las imágenes horripilantes que muestra, sino por el desafío alucinante que presenta.


Para pasar por estos diablitos, usá dos pequeños espejos colocados en las estatuas frente a ellos.


Cuidado con este corredor. Un paso en falso y conocerás un abismo sin fin.


Monstruo indestructible. Tomá la jarra al lado del armario y el kit de primeros auxilios de su interior.


¡No toques al fantasma! Juntá los objetos de la sala y salí. A no ser que quieras convertirte en fantasma.


Utilizá esta alfombra indígena para cubrir el cuadro que lanza hachitas.


Hay varios tipos de armas. El rifle es poderoso, pero consume más tiempo de mirar y tirar.

# TOP TEN - SIN TELEFONO

**TOP TEN ACTION GAMES SIN TELEFONO**

Nombre y apellido: ....................................................................................

.................................................................................... Edad: ..............

Dirección: ....................................................................................

....................................................................................

Localidad: ....................................................................................

.................................................... C.P.: .............. Tel: ..............

Provincia: ....................................................................................

Juego preferido: ....................................................................................

Para la consola

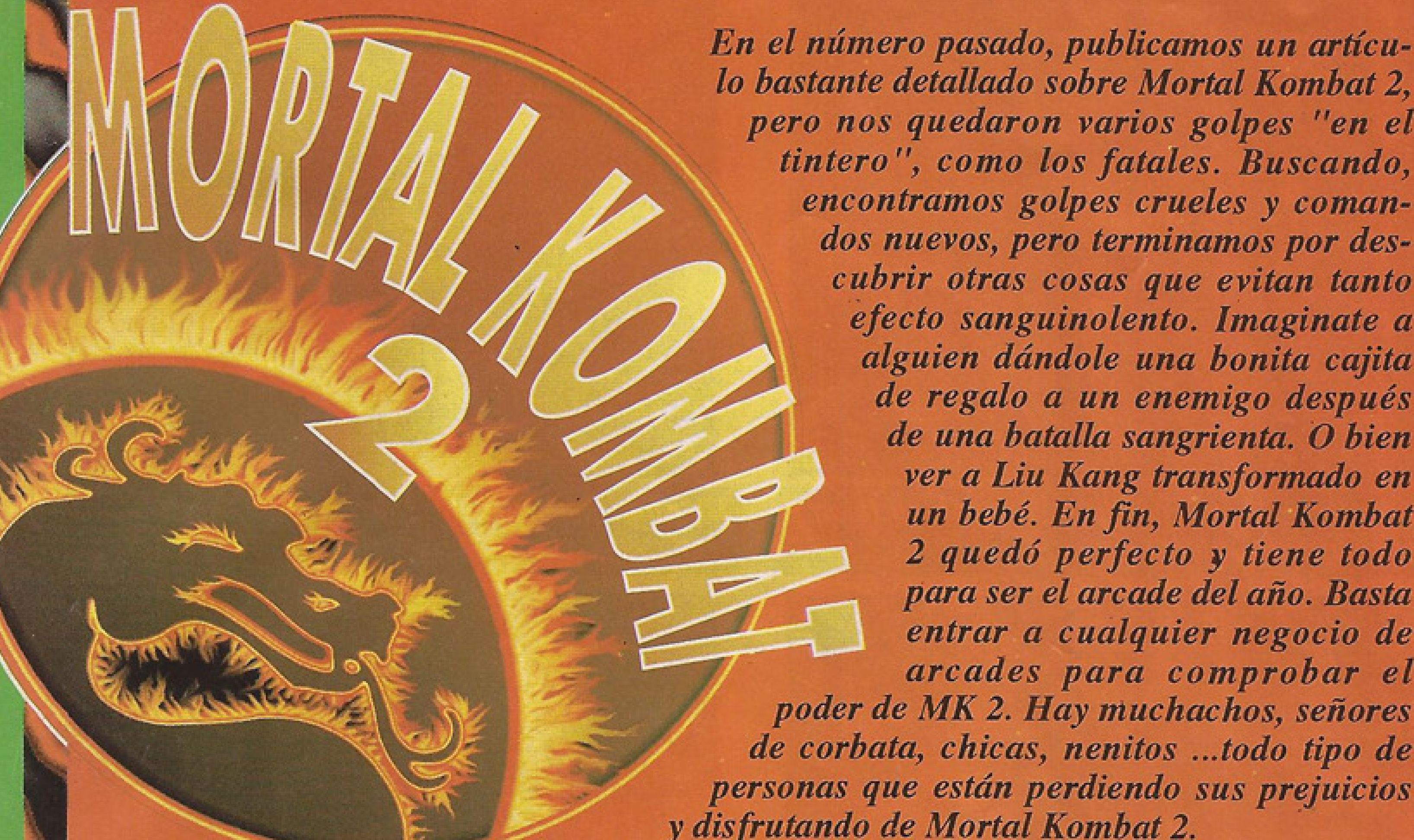
☐ Nintendo ☐ Master ☐ Family ☐ PC ☐ Super Nes ☐ Mega Drive ☐ G. Boy ☐ G. Gear

**Para los Gamemaníacos que no pueden comunicarse telefónicamente.**

**Cortá o fotocopiá el cupón y mandalo a :**

**TOP TEN Action Games**
**Editorial Quark S.R.L.**
**Azcuénaga 24 - 2º piso of. 4**
**(1029) Capital**

*Los participantes de este Top Ten entrarán en el sorteo de los obsequios junto a los que emitieron su voto telefónicamente*



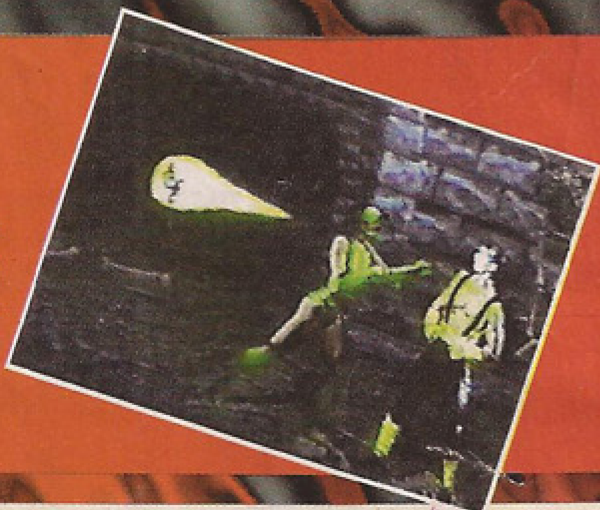

*En el número pasado, publicamos un artículo bastante detallado sobre Mortal Kombat 2, pero nos quedaron varios golpes "en el tintero", como los fatales. Buscando, encontramos golpes crueles y comandos nuevos, pero terminamos por descubrir otras cosas que evitan tanto efecto sanguinolento. Imaginate a alguien dándole una bonita cajita de regalo a un enemigo después de una batalla sangrienta. O bien ver a Liu Kang transformado en un bebé. En fin, Mortal Kombat 2 quedó perfecto y tiene todo para ser el arcade del año. Basta entrar a cualquier negocio de arcades para comprobar el poder de MK 2. Hay muchachos, señores de corbata, chicas, nenitos ...todo tipo de personas que están perdiendo sus prejuicios y disfrutando de Mortal Kombat 2.*

### MORTAL KOMBAT 2 SE CONVIRTIO EN NOVELA

Cuanto más se juega Mortal Kombat, más aparecen cosas sorprendentes que pronto corren de boca en boca entre la muchachada. Por ejemplo, ¿sabías que el dragón del logotipo de Mortal Kombat es el luchador Liu Kang? Y esto es sólo el comienzo. Entre los fanáticos de MK2, hay una expectativa semejante a la del público de las telenovelas: se juega todo el día y se va descubriendo más y más misterios. A veces, lo que aparece es para morirse de risa, y, otras, te dan naúseas. Es perfecto al estilo de una de esas películas que unen horror y humor.

## JADE: PERSONAJE SECRETO

¿Te acordás de ese cuadro de la montaña de los enemigos en que aparece un enorme signo de interrogación? Bien, allí aparece Jade, la ninja verde de Mortal Kombat 2. Es idéntica a Kitana, sólo que más rápida.

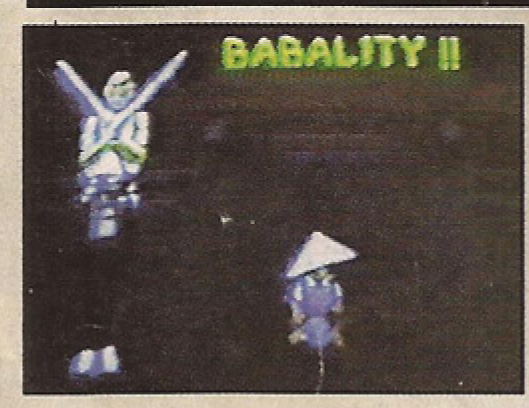


*Jade tiene una ventaja especial: es totalmente invulnerable a cualquier tipo de magia.*

## LOS NUEVOS FINISH MOVES: VER PARA CREER

### BABALITY

Hasta ahora, el "babality" es uno de los trucos más graciosos de Mortal Kombat 2. Imaginate transformar a tu adversario en bebé. Bueno, no era sólo un rumor. Después de hacer explotar a tu enemigo, lo transformás en un inocente bebito. Es genial y gracioso al mismo tiempo. Fijate cómo queda Mileena.

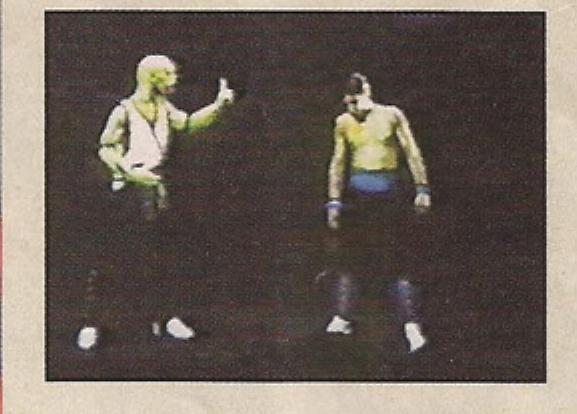


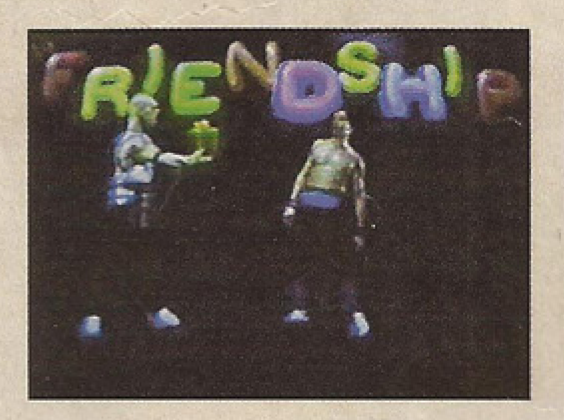

*Reventá a tu adversario y transformalo en un bebé: Block + ↑ ↑ → → → + HK*



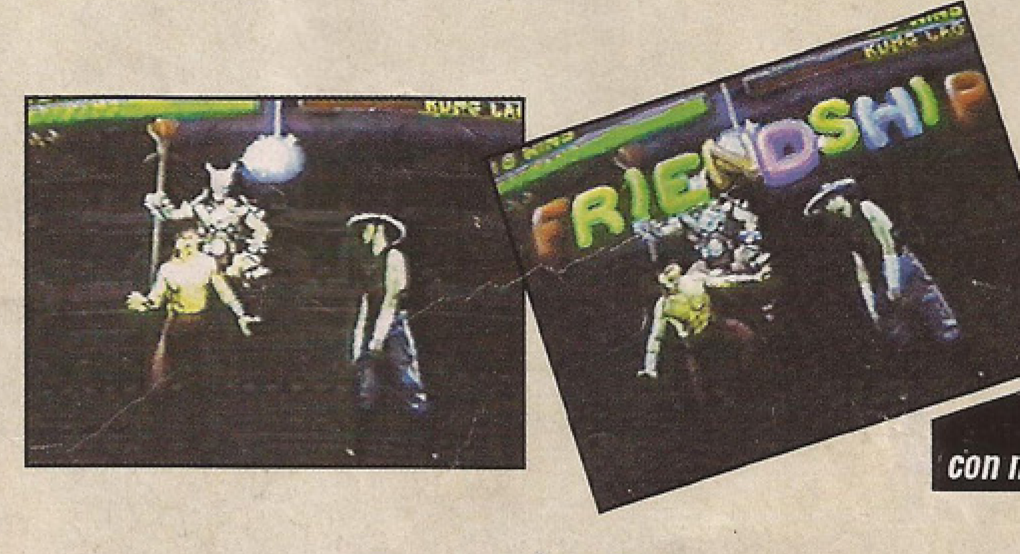
### FRIENDSHIP

En el final del segundo round, tenés opción a los mortales del "fatality", los llantos de bebé de "babality" y también a "friendship", donde te burlás del adversario que perdió haciendo algo inusitado y cómico. Se dice que en uno de los "friendships" escondidos, Johnny Cage firma un autógrafo al enemigo. Pero, ¿y los comandos, hermano?






*Suspenso: el fondo de la pantalla se oscurece y el adversario se tambalea. Pero antes de que el derrotado caiga, Baraka levanta un dedo y extiende un paquete de regalo al enemigo.*



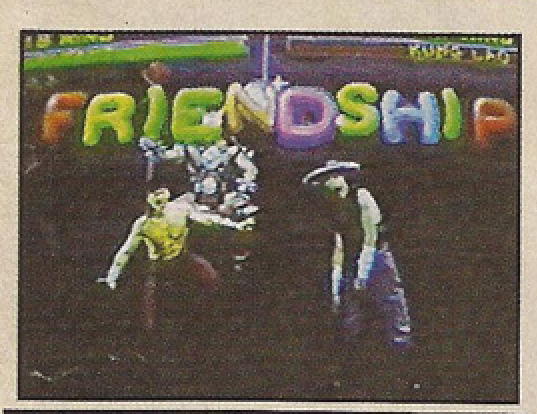

*Discoteca: en el "friendship" de Liu Kang, el fondo también se oscurece, pero, de la parte superior de la pantalla, desciende un globo de discoteca y Liu Kang ensaya pasos de funk, con música y cara de bobo.*

# LOS COMANDOS SECRETOS

Al ataque: anotá los nuevos golpes, los fatales y otras cosas que aparecieron en los personajes.

## LIU KANG

Liu Kang es el dragón del logotipo del juego. Por lo menos es lo que demuestra su golpe fatal: se transforma en un enorme dragón que engulle la cabeza y el tronco del adversario. También se vuelve bailarín.




*Friendship (discoteca): ↓ → ← ← ← + LK*





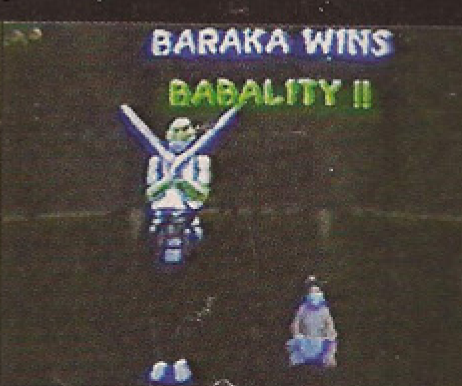
*atality 1 (Dragon Food) - ↓ → ← ← + HK*

## BARAKA

Baraka, el personaje más atemorizante y también más gracioso. Su nuevo "fatality" es cinematográfico: hunde sus espadas en el pecho de la víctima, que es levantada del suelo y queda gimiendo y retorciéndose hasta el último suspiro. Entonces, su cuerpo se desliza por las espadas, cuyas puntas aparecen atravesando la espalda del recién muerto. ¿Más bien morboso, no? Pero, Baraka también ejecuta los divertidos "babality" y "friendship".



*Fatality 1 (hundir espada en el pecho) - ← → ↓ → + LP*




*Babality - Block + ↑ ↑ → → → + HK*



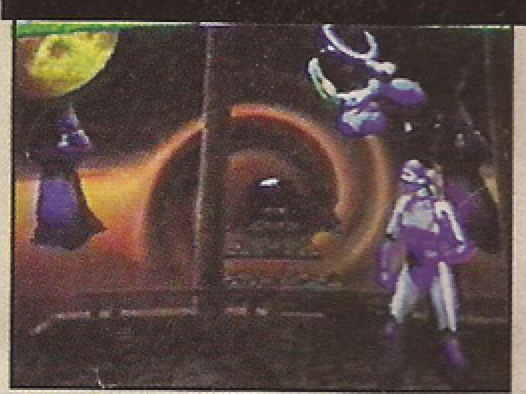

*Friendship (dar regalo) - Block + ↑ ↑ → → + HK*

## KUNG LAO

Kung Lao vino también escalofriante: son tres golpes nuevos más un fatal de quitarse (literalmente) el sombrero. Kung se quita su sombrero y parte al adversario al medio.

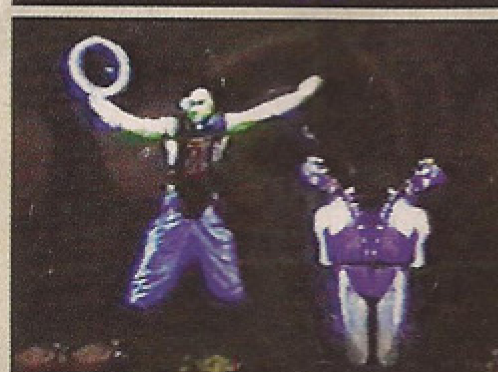


*Toss the Hat (arrojar el sombrero) hacia abajo - ← → + LP + ↓ o Toss the Hat hacia arriba - ← → + LP + ↑*



*Voladora hacia abajo - saltá y ↑ ↓ + HK*



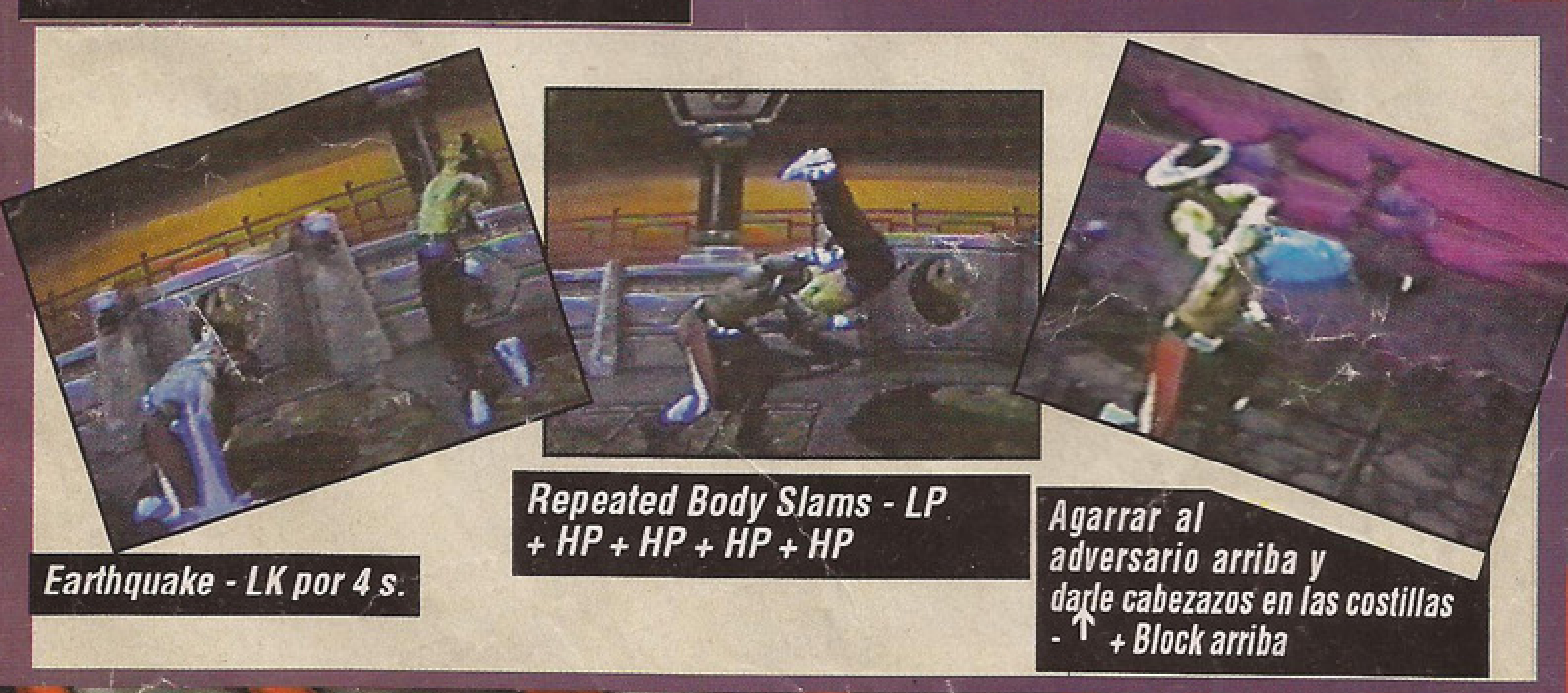


*Fatality 1 - Split 'Em in Half - presioná Block → → → + LK*



## JAX

Jax también aparece con novedades increíbles en esta edición. Su "earthquake" (terremoto) es re-bueno para terminar con el adversario. Los otros dos golpes también están copados.



*Earthquake - LK por 4 s.*

*Repeated Body Slams - LP + HP + HP + HP + HP*

*Agarrar al adversario arriba y darle cabezazos en las costillas - ↑ + Block arriba*

**LOS COMANDOS DIRECCIONALES VALEN CON TU PERSONAJE A LA IZQUIERDA.**

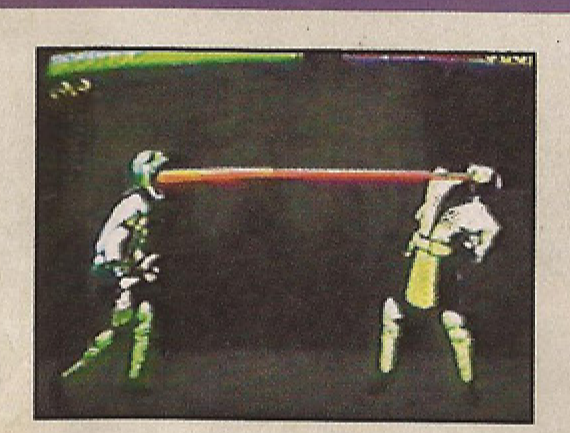
**ADIOS A LAS TARDES ABURRIDAS. AHORA, MORTAL KOMBAT 2.**

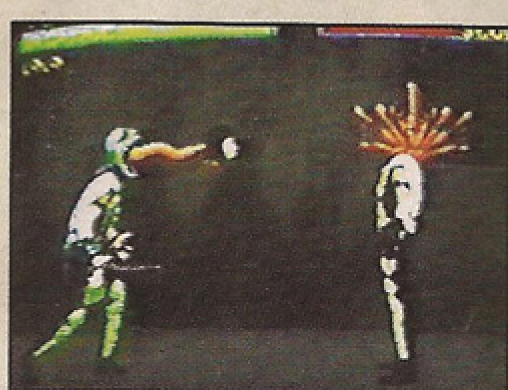


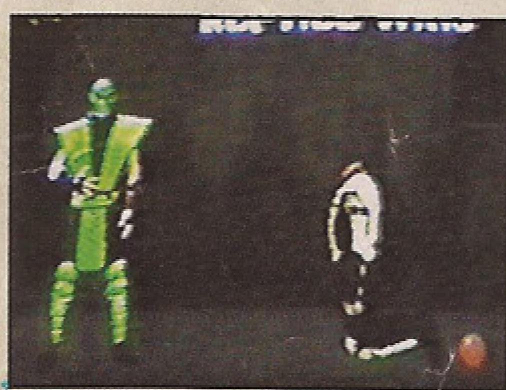
CONTINUA

## REPTILE

Por fin descubrimos los comandos de un golpe mortal de este fenomenal guerrero reptil que adora engullir cabezas.



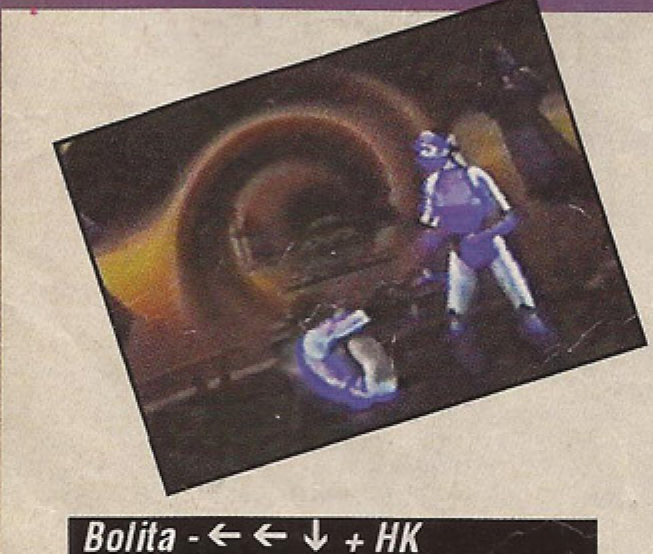




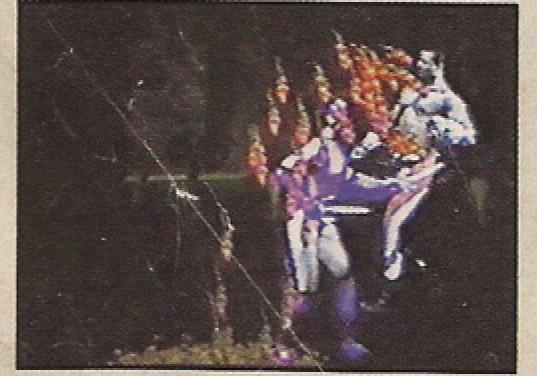
Fatality 1 (Head Snack) - ← ← ↓ + LP

## MILEENA

Mileena viene con dos novedades: un golpe medio parecido a la bolita de Blanka, de Super Street Fighter 2, y un mortal que parece más una andanada de cuchillazos sobre el adversario.



Bolita - ← ← ↓ + HK



Fatality 1 (Slice 'n Dice) - → ← → + LP

## SUB - ZERO

Buenas noticias para los fanáticos del ninja de hielo. Ahora posee una nueva magia de hielo, en la que la víctima queda congelada hasta que vos la atacás. Pero el mortal de Sub-Zero esta re-complicado. Son once movimientos para congelar al adversario y despedazarlo de la cintura para arriba. ¡Saltan tripas para todos lados!



Magia de hielo nueva - → → ↓ + HK



Fatality 1 - → → ↓ + HK + → → ↓ → → + HP



## SHANG TSUNG

*¡Extra! ¡Extra! Descubrimos los dos fatales de Shang Tsung. ¿No es genial? En el primer fatal, entra por la boca del tipo, que se va inflando hasta reventar. ¡Vuela en pedazos por el aire! El otro mortal es más espiritual: Shang levanta a la víctima y le chupa toda el alma, dejando al tipo gris y cadavérico. Y, de regalo para vos, los comandos para transformarse en todos los otros personajes.*

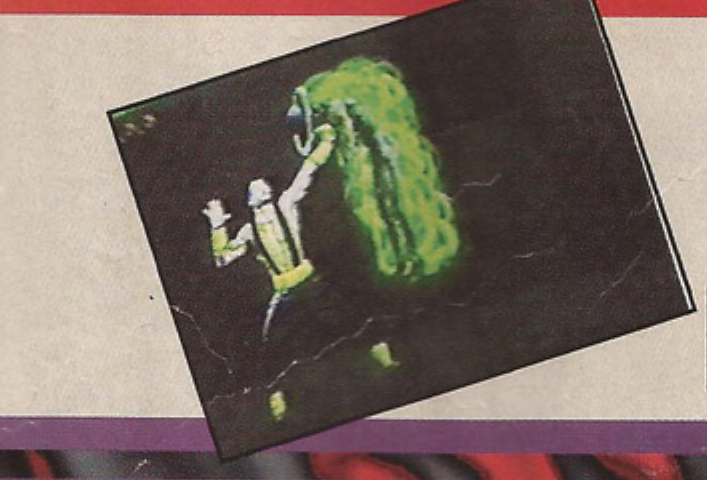
### Transformación en

- Liu Kang - ← ← → → + Block
- Kung Lao - ← ↓ ← + HK
- Johnny Cage - ← ← ↓ + LP
- Reptile - presionar Block + ↑ ↓ + HP
- Sub-Zero - → ↓ → + HP
- Kitana - Block + Block + Block
- Jax - ↓ → ← + HK
- Mileena - HP por 3 s
- Baraka - ↓ ↓ + LK
- Scorpion - presioná Block + ↑ ↑
- Raiden - ↓ ← → - LK





Fatality 1 : reventar al enemigo - presioná HK y Block por 2 s



Fatality 2: quitar el alma del enemigo - Block + ↑ ↓, ↑ + LK

## KITANA

Kitana tiene el truco de clavar al enemigo en el techo o tirar a cualquier adversario del puente. Pero esto sólo ocurre en las pantallas de Kombat Tomb y The Pit 2, respectivamente.




Clavar al tipo en el techo o tirarlo del puente - → ↓ → + HK

# YOS HACES ACTION GAMES

## No te quedes afuera de Cartelera de Action y *Cartas Gamemaníacas*

**Cartelera de Action**

Mandá un dibujo, foto o lo que se te cante el cubo. Total, estamos de fiesta. No te reprimas.

Pará




*Cartas Gamemaníacas*

Mandá tus dudas o respondé los desafíos Gamemaníacos

Escribinos a:
Action Games
Azcuénaga 24,
2º piso, of. 4
(1029) Buenos Aires

No te olvides de aclarar en el sobre la sección a la cual escribís:

*Cartas Gamemaníacas*

Cartelera de Action




# *La Banda Gamemaníaca*

# CARAS
## CARTELERA



Soy Esteban N. Izarra, vivo en Ushuaia y soy un genio pescando truchas.
Esta foto se la dedico a mis amigos de Olavarría, Federico Utrera y Sebastián Amespil.

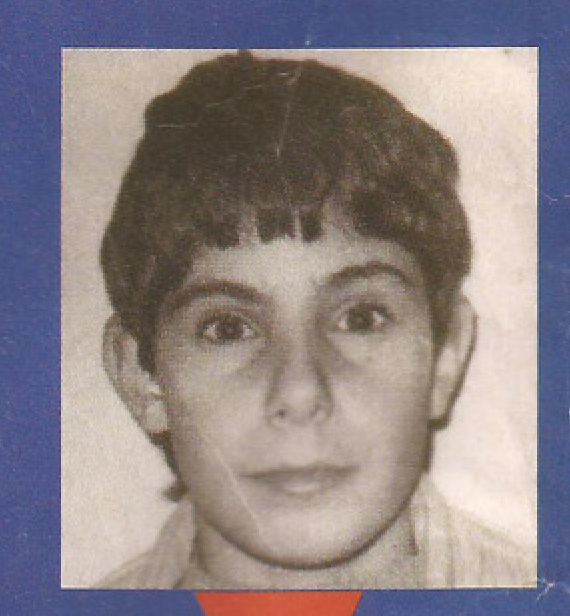



Me llamo Lucas Dominguez, vivo en Capital Federal.
Les mando esta foto en la que sale parte de mi habitación.



"Dos tipos serios".
Nicolás y Diego, de Buenos Aires.





Hola, soy Gerardo Rivero, "El desgraciadito de Montevideo" R.O.U.

Mi nombre es Facundo Ariotti, vivo en San Nicolás, Bs. Aires. Les mando esta foto en la que estoy con mi super mascota.

# CARTELERA

# DIBUJOS

## CARTELERA DE ACTION

Mandá fotos tuyas, de tu familia, de tus amigos, de tu perro, de tu novio o novia, de tu casa, del baño o del gallinero, etc; versitos de cancha, dibujos, poemas, parte de amonestaciones, boletines, historietas, cartas de amor y todo lo que se te ocurra. No te reprimas.

**Mandalo a:**

***Cartelera de Action***
***Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4***
***(1029) Buenos Aires***

*La Banda de Action*

1

KO
MARIO BROS.
STREET FIGHTER II
¡SONIC BOOM!
ME PARECE QUE ME EQUIVOQUE DE JUEGO

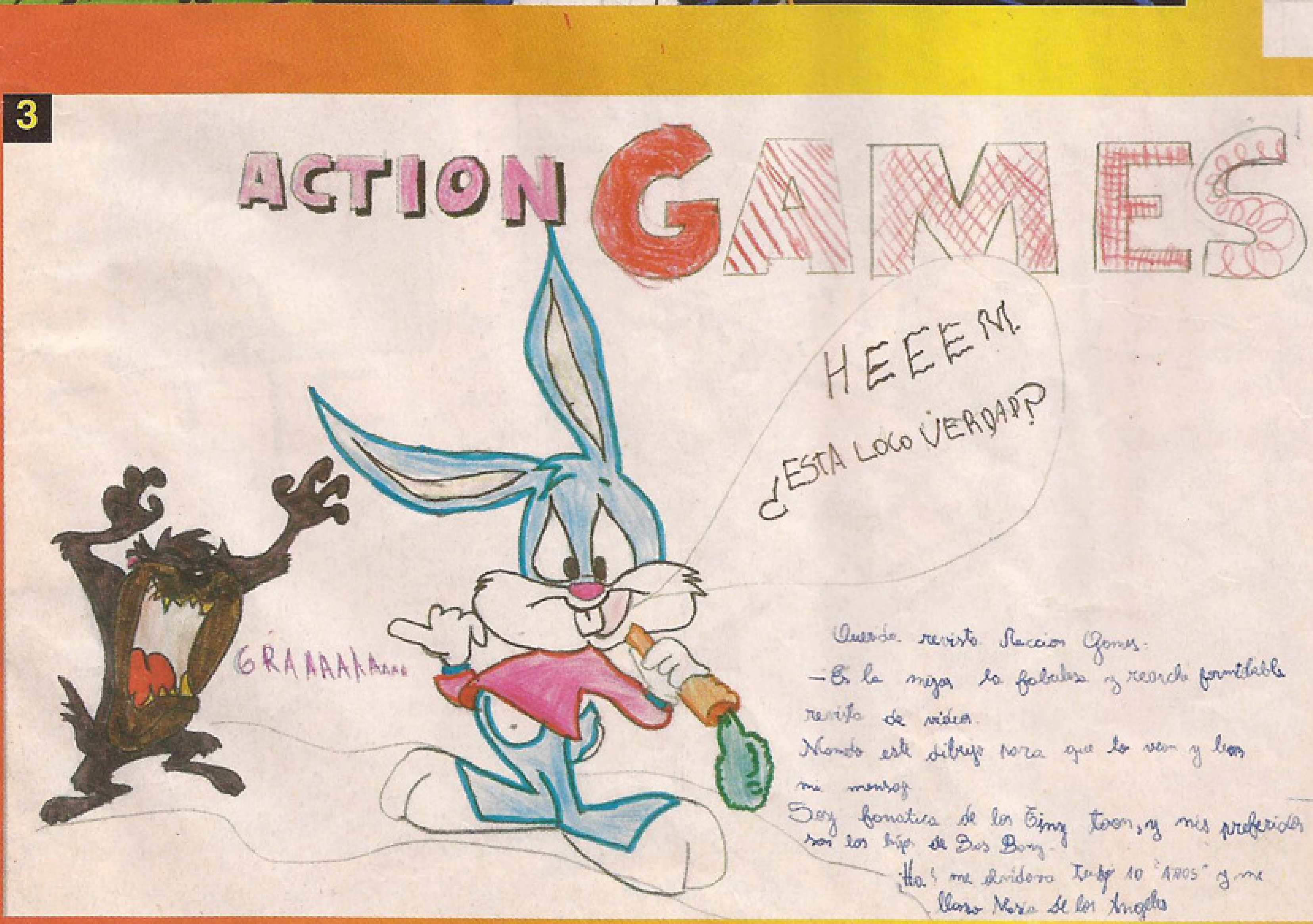
2




4



3




5



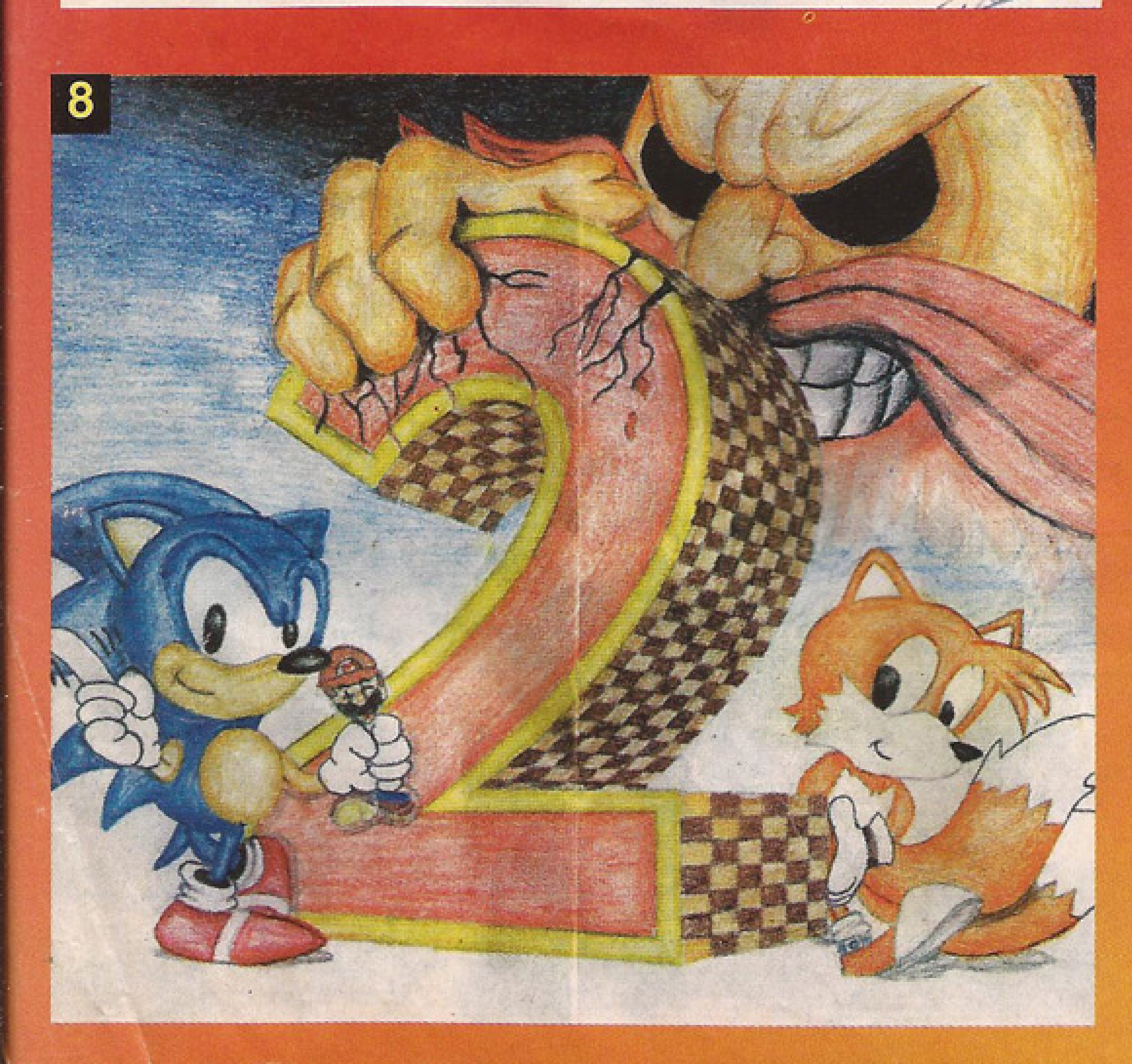
# CARTELERA DIBUJOS

6



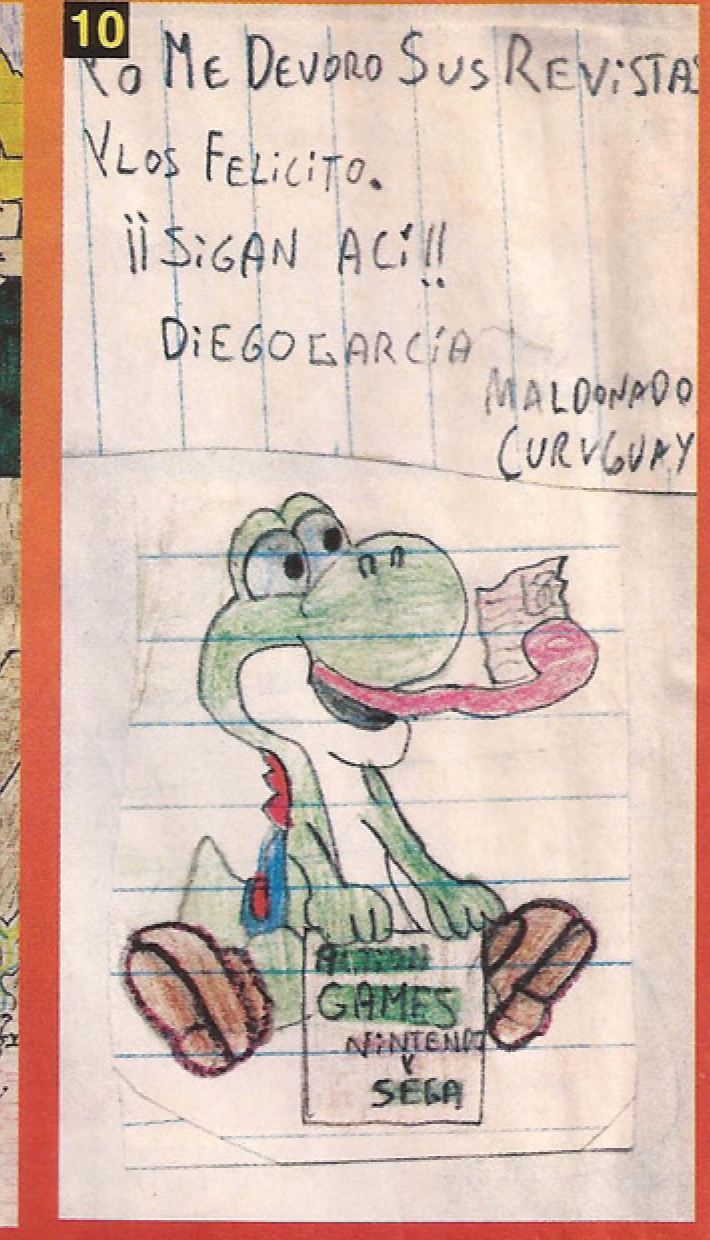
7



8


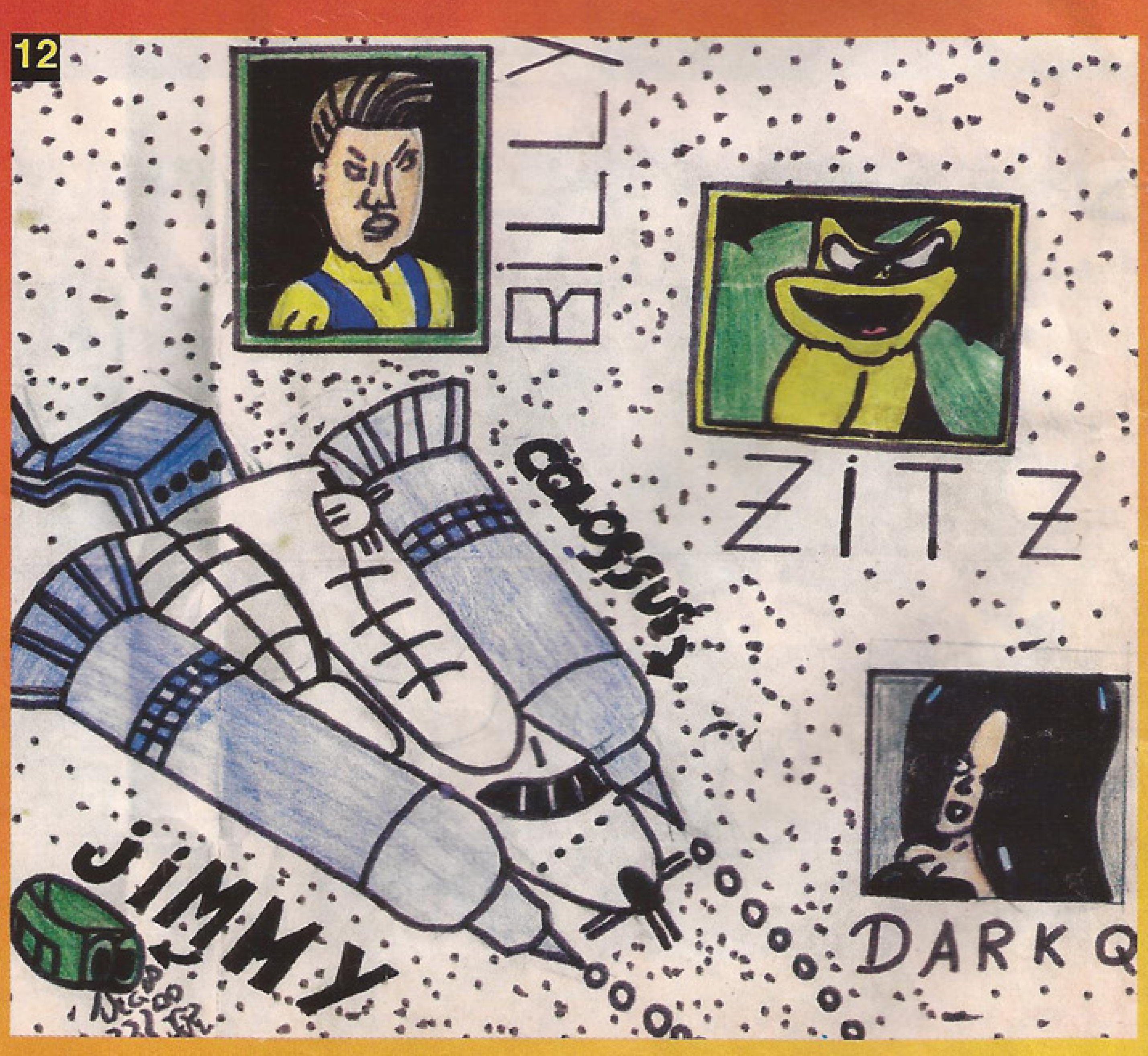
9

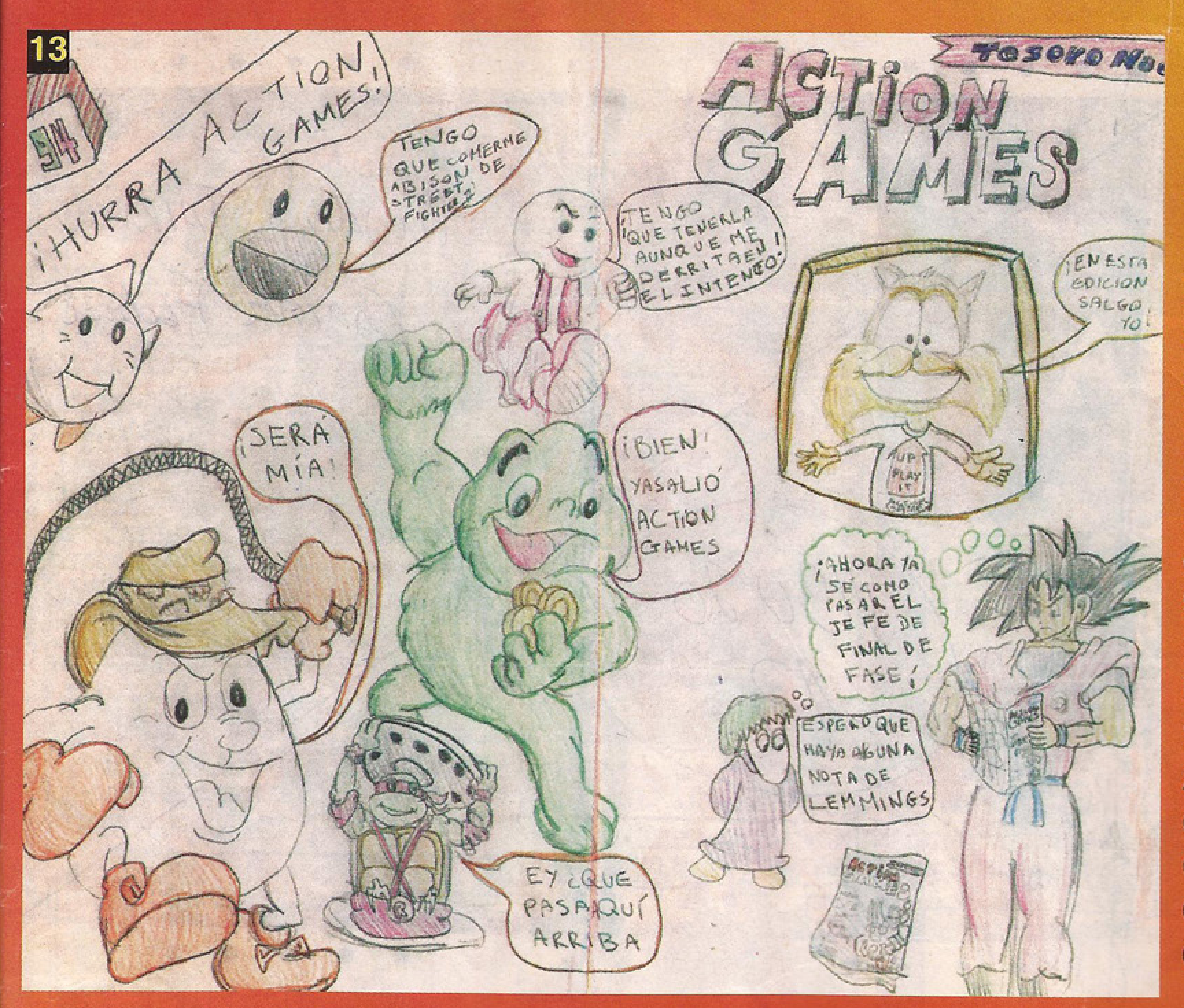


10



11

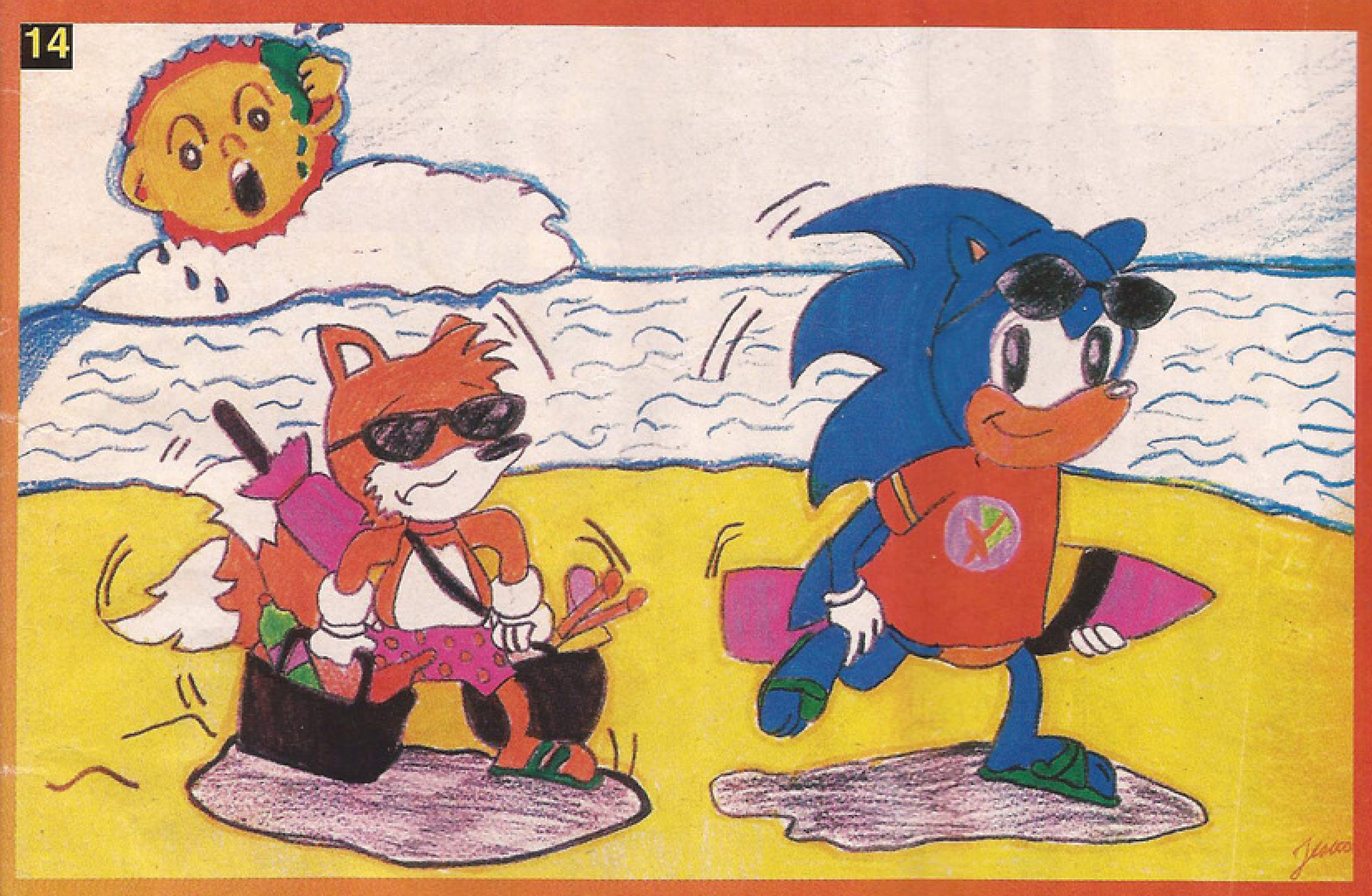


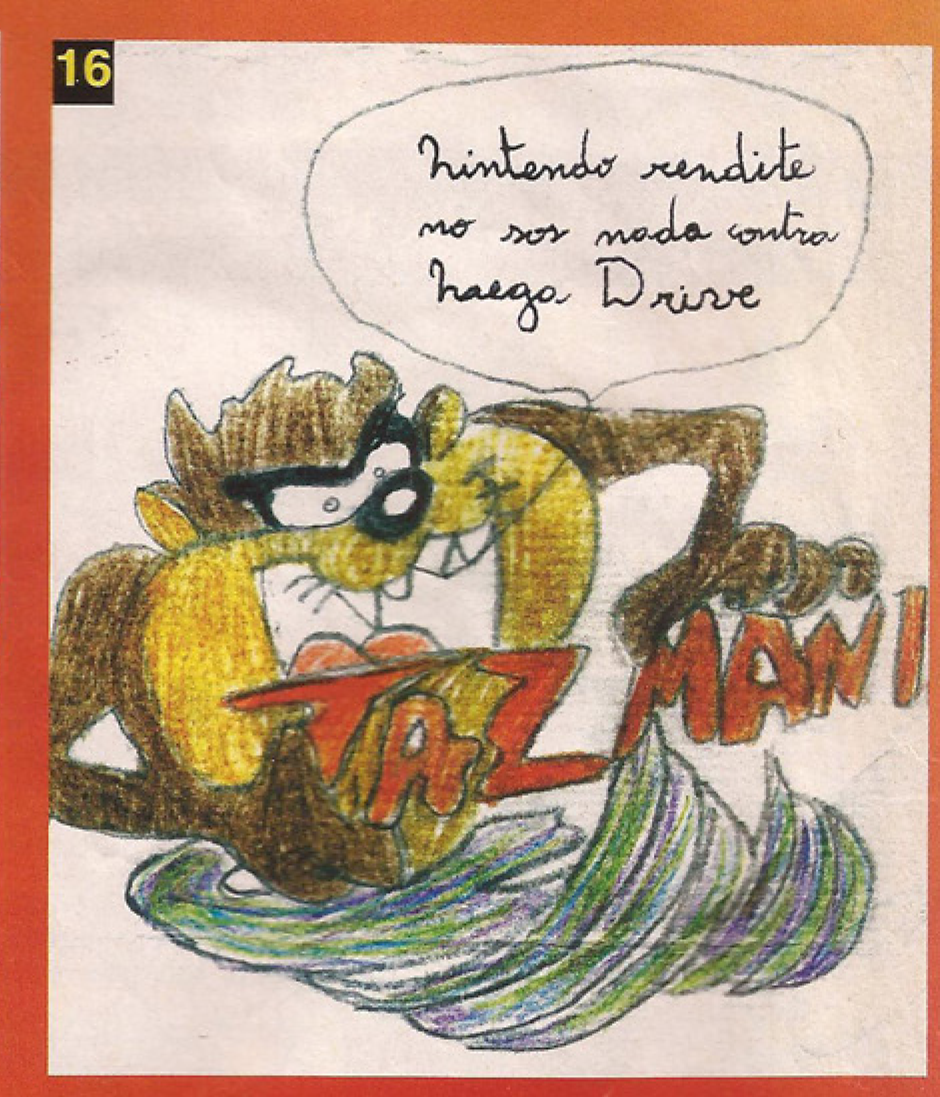
12





# NUESTROS DIBUJANTES DEL MES, SON:

**1) Rodrigo Cao, Bs. As. - 2) Rodrigo - 3) María de los Angeles Centeno, Pilar, Bs. As. - 4) Christian S. Azor, San Miguel, Bs. As. - 5) Adrian G. Alvarez, Bs. As. - 6) Diego G. Fernandez, Morón, Bs. As. - 7) Alfredo Eberhardt, San Jerónimo Norte, Santa Fe - 8) Mariano J. Jamsech, Pto. Madryn, Chubut - 9) Sebastián M. Tomadin, Formosa - 10) Diego García, Maldonado, R. O. U. - 11) Claudio A. Falcón, Bs. As. - 12) Guillermo D. Chuit, Bs. As. - 13) Alejandro Taira, Capital - 14) Jesica Carlozzi, Bs. As. - 15) Sebastián R Carlozzi, Bs. As. - 16) Hernán García Onto, Capilla del Monte, Cba. - 17) Daniel A. Carlozzi, Bs. As.**





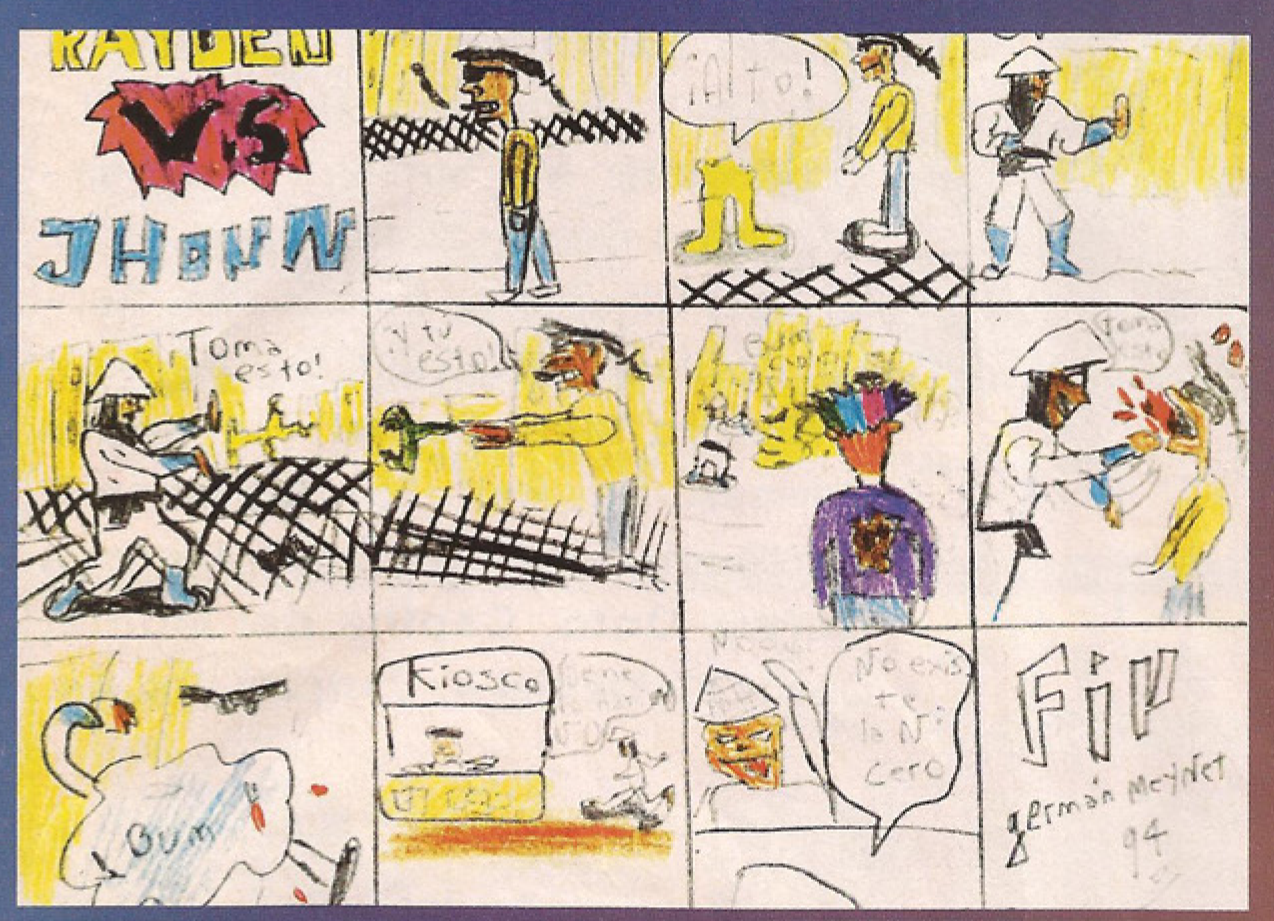






# CARTELERA

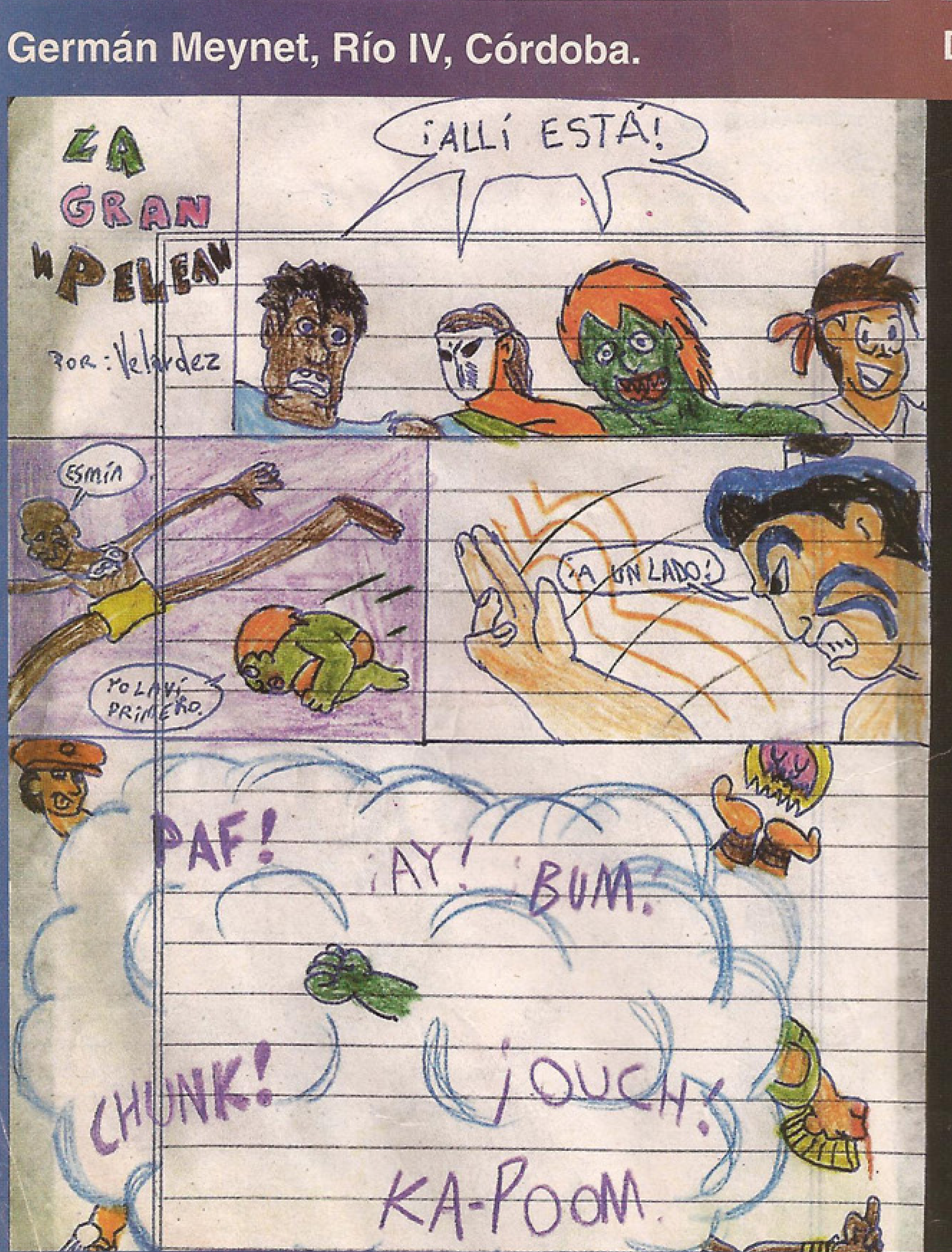
# HISTORIETAS




Germán Meynet, Río IV, Córdoba.




Darío Alvarez Lotti, Buenos Aires.

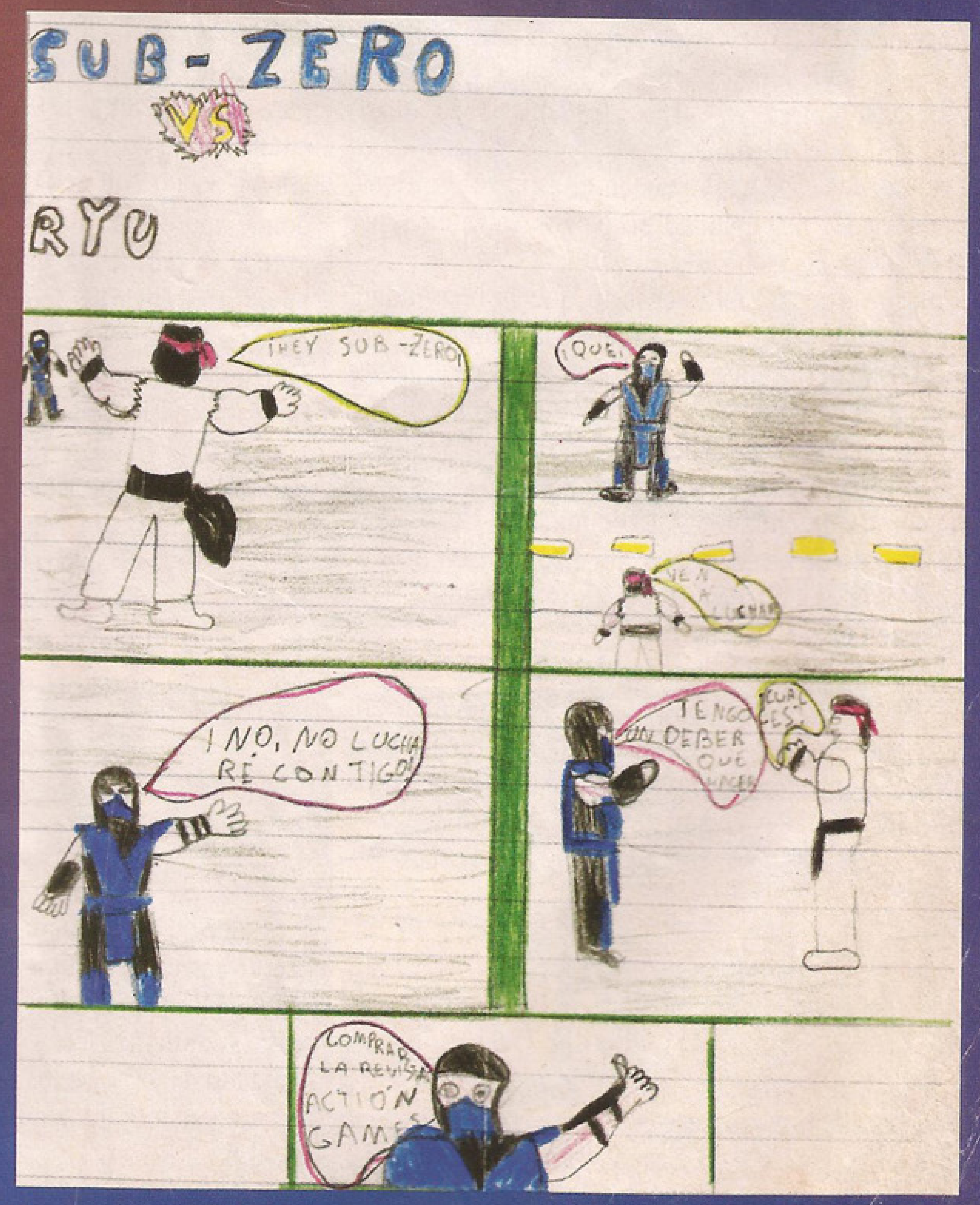




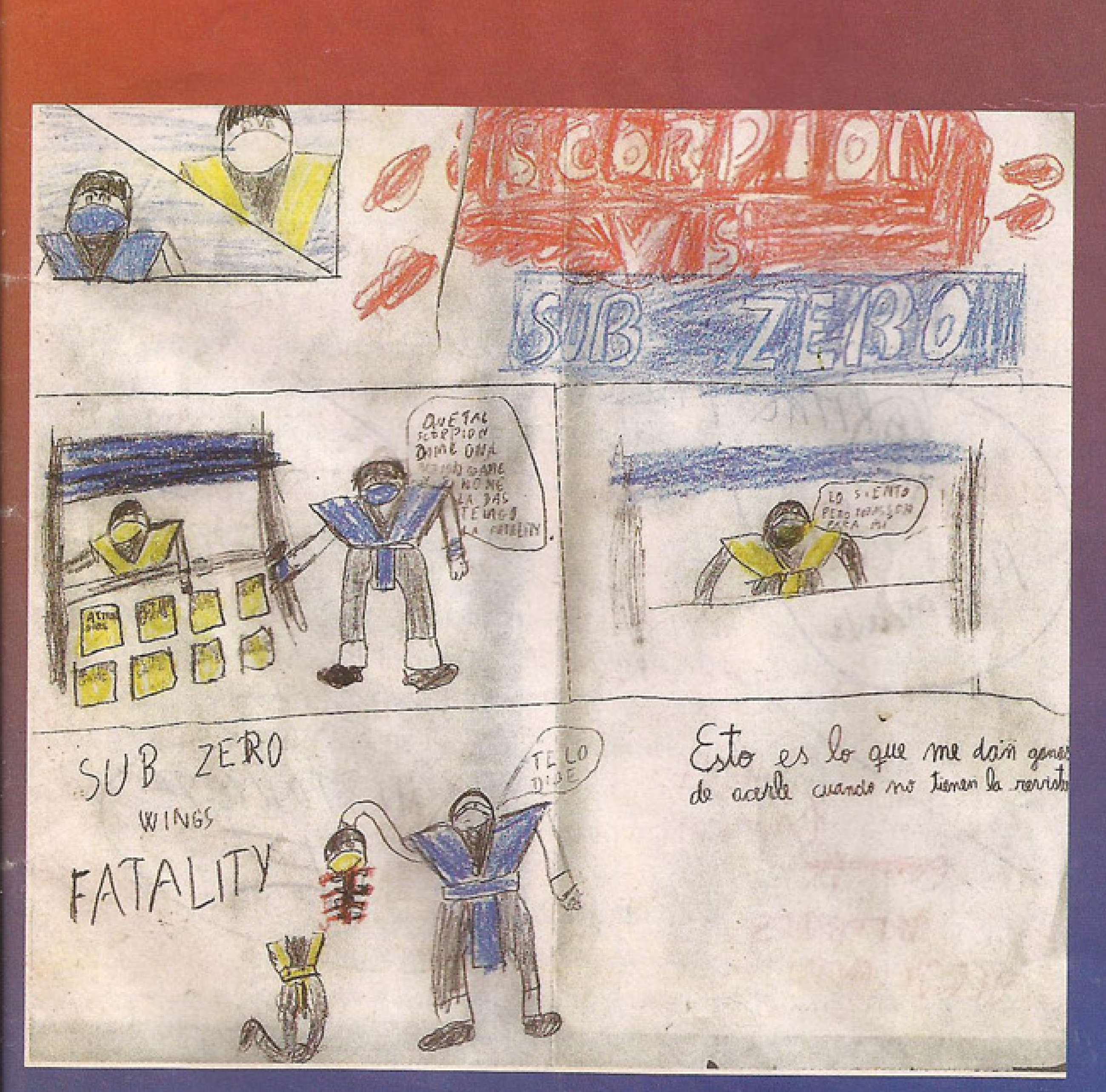


Alejandro Velardez, Quilmes, Bs. As.

Claudio A. Boikoski, San Justo, Bs. As.




Lucas Thuller, Necochea, Bs. As.




Diego Salte, Capital.

# Cartas




Action Games:
Hola. Me llamo Martín, tengo 15 años y soy loco por los videojuegos (especialmente por el Super Nes, que para mí es lo mejor que hay en 16 bit). Mis compañeros hasta me dicen que soy enfermo y ya me lo estoy empezando a creer.
No quisiera ser pesado pero "debo" decir que su revista es lo mejor que pude haber leído.
La primera vez que agarré una Action Games quedé loco. Varias veces probé con otras revistas pero no me satisfacen.
No estoy de acuerdo con lo que dijo Iván Aparicio de que la revista sea quincenal, porque así uno la espera con más ansias. Yo, por ejemplo, me desespero para comprarla y, si sería quincenal, me cansaría y no la valoraría tanto.
A una de sus revistas yo la cuido como oro; todas, desde la primera están intactas.
Bueno, cambiando de tema quiero que me respondan unas preguntas. Pero, por favor, respóndanme, les escribo desde muy lejos (ya sé que no soy el único) y ustedes son los únicos en quien puedo confiar.
1) ¿Para cuándo va a salir o para cuándo estiman ustedes que saldrá el equipo de 64 bits de Nintendo y cuánto creen que costará?
2) ¿ Por qué los gráficos del Mega Drive son medio transparentes? Se les notan los pixels y no son coloridos, aunque tienen 16 bits igual que el S.N.
3) En esta pregunta, si ustedes quieren, pueden resguardarse en el silencio:
¿Qué consola les gusta más en el aspecto: gráficos, jugabilidad y originalidad en juegos entre el Super Nes y Mega Drive?
Como ya dije, no es necesario que la respondan, están en su derecho, pero me gustaría saberlo.
Quisiera que alguno de los lectores me comente sobre el juego MUSYA que lo quiero conocer. Lo que más me interesa saber es cuántos megas tiene y, si es posible, que me cuenten cómo es.
Bueno, disculpen la longitud de mi carta.
Me despido de ustedes con un fuerte abrazo.
Aguante action Games.
Aguante Guns N' Roses.
Y aguanten todos los viciosos del juego
PD: Por favor, publiquen mi carta, les pido de rodillas, por favor, por favor, por favor... please, please, please... por favor, por favor, por favor...
¡Ah!, me olvidaba
¡POR FAVOR!
Chau

**Martín Zarza**
**Posadas - Misiones**

Para Action Games:
En los passwords para Castelvania 4 de Super Nintendo no funcionan las claves.
En la grilla falta el nombre de persona para que funcione.
¿Será posible aclarar cuál es?
¡Aguante Action Games!

**Sebastián Vázquez**
**San Luis**

Querida Action Games: me llamo Javier Eduardo Viglietti, tengo 11 años, un Mega Drive, juego al basquet, soy de Independiente y vivo en Córdoba.
Les escribo para decirles que algún negocio de Córdoba se adhiera al Club Action Games.
Me gustaría que pasen más trucos de Battletoads.
Los felicito por su revista.

**Javier Viglietti**
**P. Lugones - Córdoba**

Hola. Soy un gamamaníaco total y también me gusta su revista, tengo todos sus números.
¿Qué pasó con mi carta?
Acá van algunos trucos.
Battletoads: en el primer nivel, al principio, hay dos enemigos con hacha. El primero se debe caer y al otro lo debés matar a piñas; y, pero, ¿cómo hacer para que se caiga el primero? En la presentación, cuando aparece eso donde hay que apretar Start, apretá ↓ sin soltar A y B juntas y luego Start. En donde aparece el plano y luego el profesor T. Bird, apretá ↓ para cada uno, una sola vez. Cuando te haya salido el truco, saltá a la plataforma que está en los alienígenas palurdos, hay una sorpresa allí.
Quisiera saber si hay algún truco de elección de fase de Battletoads Double Dragon, The Ultimate Team y si están el Cadillac dinocar y el Captain Comando para Family Game.
¿Cuánto cuesta la Mega CD y cuál me conviene más, la Mega común o la CD?
Publiquen mi carta, please.
Se despide su mayor seguidor.

**Miguel Sebastián Aguilera**
**Yerba Buena - Tucumán**

Action Games:
Les escribo para felicitarlos por la revista.
En el barrio formamos un club de gamemaníacos y viciogames. Todos los sábados nos juntamos en mi casa, alquilamos 2 ó 3 jueguitos y nos la pasamos tratando de terminarlos.
Ahora estamos juntando plata para comprarnos un S.NES.
Bueno, es hora de despedirnos, hasta luego. Goodbye!
PD 1: saludos a todos.
PD 2: mi perra tuvo cachorros.
PD 3: me llamo Osvaldo Zarini.
PD 4: Gracias Action.

**Osvaldo Zarini**
**Tandil - Bs. As.**

Hola. Mi nombre es Daniel Díaz.
Tengo 13 años y las consolas Genesis y Super Nintendo.
En esta carta le quiero contar a Daniel Antúnez que le voy a poder dar un par de trucos del Mortal Kombat II. Acá te mando los golpes que sé:

*Sub-Zero:* hielo: ↓↘→ + low punch
hielo al suelo ↓↙← + low kick
fatality: bien lejos, low punch + ←←↓→
*Scorpion:* teletransportación alta: saltá + ↓ ← + high punch
fatality: block + ↑↑↑ + high punch
fatality: high punch + →↓→→ y soltá
fatality: bien lejos, block + ↓↓↑↑ + high punch
*J. Cage:* magia: ←↙↓↘ + low punch
magia alta: →↘↓↙ + high punch
uppercut: ←↓← + high punch
shadow kick: ←→ + low kick
fatality: ↓↓→→ + low punch
friendship: ↓↓↓↓↓ + high kick
babality: →→→→ + high kick
*Liu Kang*: bola baja: →→ + low punch
bola: →→ + high punch
bola alta: salta y →→ + high punch
pataditas: low kick 5 seg y soltá
voladora: →→ + high kick
fatality: vuelta en sentido opuesto al reloj
fatality: block + ↓→←← + high kick
*Raiden*: rayo: ↓↘→ + low punch
volar alto: salta y ←←→
volar: ←←→
teletransportación: ↓↑
fatality: el último golpe tiene que ser una patada voladora, deja el botón apretado, esperá 3 segundos y empezá a apretar low kick, block y high kick alternadamente.
puente y techo de clavos: block + ↑ ↑ ↑ + high punch

**Personajes Nuevos:**
*Baraka*: garra: ←← + low punch
magia: →↘↓↙← + high punch
fatality: block + ←←← + high punch
fatality: ←→↓→ + low punch

nemaníacas

babality: →→→→ + high kick
*Reptile*: ácido: →→ + high punch
magia: ←← + low y high punch
invisivilidad: block + ↑↑↓ + high punch
fatality: ←←←↓ + low punch
fatality: tenés que estar invisible, bien cerca y →→↓ + high kick
*FRIENDSHIP*: ←←←↓ + low kick
puente y techo de clavos: ↓↓→→ + block
*Mileena*: sais de energía: low y high punch 3 segundos
sais de energía con salto: low y high punch 3 segundos, saltá y soltá.
teletransportación: →→ + low kick
bola: ←←← + high kick
fatality: block + high kick 4 seg.
*Kitana*: abanico: →→ + low y high punch
abanico alto: salto y →→ + low y high punch
ondas: ←← + high punch
voladora: →↘↓↙← + high punch
fatality: block 4 veces y high kick
fatality: low kick + →→→→→↓ y soltá
*Jax*: flash boom: →↘↓↙← + high kick
terremoto: low kick 5 seg y soltá
fatality: block + →→→→→→ + low punch
fatality: ←← + block 4 veces y low punch
*Kung Lao*: sombrero: ←→ + low punch
sombrero alto: ←→ + low punch + ↑
sombrero bajo: ←→ + low punch + ↓
teletransportación: ↓↓↑ + low kick
*SHANG TSUNG*: Calaveras: 1: ←← + high punch
2: ←←→ + high punch
3: ←←→→ + high punch
fatality: no muy cerca, block + high kick
fatality: block + ↑↓↑ + low kick

SUPER FATALITY: Shang Tsung se transforma en Kintaro y ... tenés que mantener todo el segundo round, y no muy cerca soltá el low punch.

PARA TIRAR AL ENEMIGO AL ACIDO TENES QUE DEJAR APRETADOS LOS BOTONES LOW PUNCH Y LOW KICK AGACHADO POR 2 SEGUNDOS Y DESPUES TOCAR HIGH PUNCH.

Para sacar a SMOKE, el ninja gris, tenés que tocar ↑ + Start cuando aparezca la cara en el ángulo derecho inferior.
Tengo una inquietud:
Me gustaría que me expliquen cómo tengo que hacer el truco que dijo Daniel Antúnez de que hay 4 personajes nuevos.
También me gustaría que pasen los trucos restantes del Mortal Kombat II. Espero que sirvan mis trucos.
Me despido diciendo:
¡Chau, Action Games!
PD: me gustaría saber si yo soy socio del Club de Action.

**Daniel Díaz**
**Vicente López - Bs. As.**

## RESPUESTAS A LOS DESAFIOS

Queridos "friends" de Action Games:
Me llamo Gabriel y tengo 11 años, una Megadrive 2 con 19 juegos y una Game Gear con 2 juegos.
Voy a responder el desafío de José y María Pascuero de Jujuy:
1) Paso: andá al lago de petróleo y saltá de la cola del dinosaurio al cuerpo y después a la cabeza que se mueve.
2) Un Pterodáctilo viene volando en tu dirección, saltá por encima del él.
3) Para pasar el enorme dinosaurio saltá las plataformas invisibles y de ahí a la cabeza de él, saltando 3 veces.
4) Saltá 3 veces en la cabeza del tipo con barba, anteojos y corbata y pasás al nivel 5.
Pido password para el juego Evander Holyfield's Real Deal Boxing (Game Gear) y doy el password del Splatterhouse 2 (Mega).
Nivel 8: EDK VEI IAL LDL. Chau, Gabriel.
PD: aguante Sega, Action y los gamemaníacos del mundo.
PD 2: Nintendos dead (Nintendo muera).
PD 3: Pónganme en los winners y les mando la credencial.

**Gabriel Pulvirenti**
**Buenos Aires**

**También contestan a José y María Pascuero:**
**Diego H. Aranés - Bs. As.**
**Martín Mazzini - Bs. As.**
**Mauro Drisas - Bs. As.**
**Patricio B. Lynn - Bs. As.**
**Sebastián Riadigos - Bs. As.**

Hola (otra vez) amigos de Action Games:
Les escribo de nuevo para contestar las consignas del gamemaníaco Sebastián E. Pereyra (que escribió en la edición Nº 23).
Bueno, para poder pasar la fase de hielo en el juego Battletoads lo único que te puedo decir es que cuando estés en esta fase tomes mucho cuidado porque el piso es muy resbaladizo, prestá mucha atención al techo pues te puede caer una estalactita en la cabeza y tenés que tener cuidado con las bolas difíciles y hay bloques de hielo que te hacen la vida imposible. Pero para evitarte todo este calvario lo mejor es tomar el warp zone que está antes de la décima pared en la parte del jet ski (la reconocés porque es una cruz), para tomarla tenés que atropellarla con el jet ski y te va a mandar directo a la segunda fase del segundo plan, es decir, una fase después de la caverna de hielo. COPADO, ¡¿NO?!
Ahora les pido yo ayuda a ustedes. No puedo pasar la quinta fase de juego FINAL FIGHT (SUP. NES) y tampoco la quinta del juego RIVAL TURF (SUP. NES).
Bueno, me despido de uds. en mi segunda carta. CHAU, SIGAN ASI. "La publicación merece 10

## DESAFIO

**Desafiamos a todos los gamemaníacos a responder las dudas de los lectores que nos escribieron. En los párrafos de color rojo de esta sección están señaladas sus dificultades. Entre todos los que respondan se sortearán remeras de ACTION GAMES.**
**Bueno, si sabés la respuesta lo único que te queda es escribirnos. Te damos la dirección:**

**DESAFIO - ACTION GAMES**
**Editorial Quark S.R.L.**
**Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4**
**(1029) Buenos Aires**

# Cartas Ga



perfects".
Su amigo Fernando
PD: Por favor, publiquen mi carta, no me fallen, gracias.

**Fernando Ariel Gómez Coré**
**Paso de los Libres - Corrientes**

**También contestan a Sebastián Pereyra:**
**Ignacio José Mosca - Bs. As.**
**Leonardo Defilippis - Bs. As.**
**Angel S. Silva - Bs. As.**
**Guillermo J. D'Andrea - Bs. As.**
**Alejandro Abelleira - Capital Federal**
**Para Sebastián Pereyra, Laura y José Pascuero:**
**Sergio Zamorano - Bs. As.**
**Contesta a Pereyra y a Hernán Sosa:**
**Pablo Federico Moreira - Bs. As.**

Salve, Action Games. Mi name is Ricardo Jacobsohn y vivo en San Rafael (Mendoza). Poseo un "Atari" 2600, viejo, un NES (aunque uso cartuchos de Family, porque son más baratos) y hace dos meses me compré un Super NES. He terminado 2 juegos de NES y uno de SNES y dos Arcades. En febrero les mandé la credencial y quiero saber si soy socio del Club Action Games.
Le contesto el desafío del "yorugua" (de onda) Gustavo López, sobre La Familia Addams: hay un lugar secreto con $100.000; retirá el "snórkel" de la sala de juegos y andá a la biblioteca, tomá el music manuscript más cercano y dáselo a Largo para que lo ejecute y corré al hall central. Cuando llegues entrá en la puerta grande y verás que la pareja "venenosa" que tapaba la puerta se pone a bailar el vals y te deja cancha libre. Entrá, llegá a la izquierda de The wood y zambullite en The Pond. Aquí encontrarás billete, diamantes y lingotes, pero al final, cuando agarrás la herramienta (wrench), no te vuelvas como un b..., seguí un cacho y encontrarás un secret room con una vida reluciente (porque en este juego si que valen) 10 jugosas bolsas de $10.000 c/u. Otro secret room está en llevar el balde lleno adonde buscás el paraguas y cuando volvés la estufa está apagada, presioná B y ¡$50.000!
Otra, cuando agarres humo en el techo, subí la escalerilla y largate con el paraguas por la chimenea: para agarrar todo, tirate más de una vez. Hay bolsas más allá del agua en the wood, pero hasta ahora sólo he podido uñetear una. Claro, si hace una semana que me lo compré.
Disculpen la tardanza, pero la revista llegó acá el 23. En la próxima les mando trucos y passwords.
Me despido con ¡tres vivas para Action Games y Nintendo! (3 para cada uno). Para completar los 7, felicito con otro viva a los verdaderos gamemaníacos y winners.
¡Ah! tengo 15 años.
Dale River Campeón, sos lo más grende que hay (24 oficiales).

**Ricardo A. Jacobsohn**
**San Rafael - Mendoza**

**Contestan también a Gustavo López:**
**Luciano M. Didyt - Bs. As.**
**Pablo Parrilla - V. Constitución - Santa Fe**
**Patricio Sosa - Rosario - Santa Fe**
**Pablo F. Moreira - Bs. As.**

Action Games:
Me llamo Mariano Jansech y compro la revista desde la N° 7 y cada vez está mejor.
Voy a contestar el desfío de Hernán Sosa.
La forma más fácil de pasar esas dos fases es la siguiente: antes de empezar andá a las opciones y escuchá las melodías: 19, 65, 09, 17, apretá Start y cuando Sonic balancee las manos apretá Start + A. De esta forma podrás elegir nivel. Estando en esta sección poné las músicas: 4, 1, 2 y 6, cuando empieza el juego, en el nivel que quieras, juntá 50 anillos y saltá, de esta forma te transformarás en Super Sonic (invulnerable a todo menos a precipicios y aplastadas). También, en este lugar (elegir niveles), poné las músicas: 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 y 04 y cuando empieces a jugar te podrás transformar en cualquier objeto, pulsando B para que aparezca, A para elegir objeto y C para grabarlo. No te explico como pasarlo sin trucos porque no sé si me entenderías, por eso te doy esos trucos.
Le quiero decir a Mariano Selis que si Sega no hubiese sacado la Mega Drive antes que lo hiciera Nintendo con su 16-bit, aún la estaría esperando. Yo creo que con tu carta estás diciendo que no te hubiera tenido que ayudar con tu Family y con el Game Boy hasta que Nintendo se decidiera a bajar "algo mejor".
Además te digo, para que sepas, que en lo único que Super Nintendo gana a Sega es en la consola de 16-bit (aunque la Mega tenga los dos únicos juegos de 24 megas por consolas de 16-bit), porque la Master System es mejor que la Nintendo y la Game Gear es mejor que la Game Boy y hasta mejor que la Nintendo. A la Game Boy por más accesorios y huevadas que le inventes va a seguir siendo lo de siempre, cualquier cosa.
Aparte de esto: ¿vos viste que Nintendo haya hecho o vaya a hacer algo como lo que hace Sega? Como por ejemplo: El activador, la Virtua Reality, el CD-room, la consola de 32-bit (la Saturn) o trucos, exitosos y espléndidos juegos y máquinas de Arcades (por nombrar sólo algunos ejemplos). Si no sabes lo que es el Activator y la Virtua Reality te lo explico en otro número.
Yo no creo que Nintendo vaya a sacer el Super-CD (muchas promesas, pero...)
¡Aguante, Action!
PD: como dijo Diego Candad: "Hijos nuestros, hijos nuestros...".
PD 2: aguante Sega, Boca, Action (La ley de los más fuertes).
PD 3: que se muera Nintendo, junto con sus juegos desastrosos que no merecen el sello de Action ni que llegara a tener todo óptimo.
PD 4: hasta la próxima.

**Mariano Javier Jamsech**
**Puerto Madryn - Chubut**

**Contestan también a Hernán Sosa:**
**Gabriel Grando - Bs. As.**
**Mario M. Cousté - Bs. As.**
**Jerónimo Moretti - Bs. As.**
**Alejandro Nicolás Gábor - Bs. As.**
**Hernando Arlelo - Bs. As.**
**Sergio Pablo Domich F. - Capital Federal**

Queridos amigos de Action Games:
Me llamo Hernán, tengo 14 años y un Family Game. Quería felicitarlos por su revista que está buenísima, espectacular, excelente... en conclusión: lo mejor.
Les digo que pasé la final de los siguientes juegos de Family.
Bart vs. the World (Simpson II), Battletoads, Battletoads and Double Dragon, Contra, Darkwing Duck, Duck Tales 2, Attack of the Killer Tomatoes, F1 Sensation, Joe and Mac, Jurassic Park, Lethal Weapon, Star Wars, Super Mario Bros 3, Ninja Turtles 3, Tiny Toons, Bomber Man, The Goomies, Rocketeer, James Bond JR, 1943, Robocop 3, Totally Rad, Chip y Dale, Crisis Force y World Champ (boxeo).
Acá les mando algunos trucos y passwords:
Robocop 3: ↑ y Start (recarga energía)
Contra: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, B, A, B, A y Start (en la pantalla de presentación)
Totally Rad: ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → →, y Start (en pantalla de presentación)
Ninja Turtles 3: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, A, B, Start (pantalla de presentación)
Lethal Weapon: Si la energía de Riggs está baja (menos de ocho casilleros) transformate en murtaught (yendo hacia la izquierda) quedate unos diez segundos golpeando, etc. y volvete a transformar en Riggs,

SI TE FALTA ALGUN NUMERO DE AC

milagrosamente tenés ocho casilleros de energía. Si la situación es a la inversa, invertí la operación.
The Rocketeer: passwords:
Chapter 2: 490-629-312
" 3: 435-765-818
" 4: 775-454-215
" 5: 318-469-417
" 6: 040-473-312
Respuesta al desafío de Sergio L. San Martín: Para pasar el tercer nivel de James Bond Jr lo que tenés que hacer es encontrar una clase de robots con un cañón en cada extremo, tenés que dispararle a la parte central, para destruirlos. Generalmente se encuentran en salas escondidas, para encontrarlas dale especial atención a las paredes y al suelo del nivel; apenas veas un ladrillo diferente, disparale con tiro común en la pared y con bombas, a los del suelo, los ladrillos se desintegrarán dándote paso a una nueva sala, si hiciste todo bien, en tu indicador, al lado de un cuadro donde hay como engranajes, figurará el número cero, dirígete al subsuelo del nivel, te vas a dar cuenta porque es una sala sin salida, habrá un portal, entrá en él y asunto arreglado. El password de la 4a. fase es: 320370.
Con respecto a Lolo 3, no tengo el password.
Por favor publiquen mi carta e inclúyanme en los winners; sin más que decirles me despido. ¡Chau!
PD: ¡Arriba los videojuegos!

**Hernán Gonzalo Quiroga**
**Córdoba**

Action Games: tengo un Mega Drive y un Family. Esta es mi segunda carta, ya que la otra no la publicaron.
Ahí van algunos trucos.
Battletoads (Family): si apretás en el juego ↑ y Start o Select se te rellenan las vidas.
Los Picapiedras: para volar sin gastar plata apretar... No, no aprietes nada, solamente el direccional y no el botón A (en la parte del río de lava no funciona).
Batman 2: recargás energía si apretás ↑ y Start o Select.
Built Towin: Enseguida comenzás, andá a Las Vegas y jugá para conseguir mucho dinero.
Robin Hood: poné search en los cadáveres y luego take. Vas a encontrar ítems.
Addams Family (Mega): en The Conservatory apenas empezás andate abajo a la izquierda, hay una puerta que te lleva al final de esa subfase.
En The Old Tree subí por las ramas y matá al pájaro rosa que te da 1 corazón de energía, después tirate de una rama larga y alta, vas a encontrar 1 corazón recargdor de energía (tirate para la izquierda). Para rescatar a Morticia esperá que Largo deje de tocar el piano y se abre 1 puerta secreta. Si al matar al pájaro se te hace muy pesado, digitá &1515.
Respuesta al desafío de Matías Diez: el juego de Blue Marin es un concurso de pesca. Gana la fase el que pesca el pez más pesado. Apretá Select. Poné line en 160, line length en 100 y pescá. Al principio casi no podés pero cuanto más pescás más fuerza tenés, si tenés un pescado de 300 en adelante (primera fase), 500 (2a. fase), 600 (3a. fase) o 700 (4a. fase), regresá a puerto, eso que es un muelle, poné WEIGHING y después la 3a. opción. Puede que ganes.
Aguante Sega y Action Games.
Publiquen this letter, please, OK? Chau.
PD: La revista es genial. Los felicito. Estoy de acuerdo con el Hot Line y que la revista sea mensual y no quincenal. Pónganme en los winner, si me gano algo mándenmelo a mi casa. Junto con la carta les mando la credencial de su club.

**María Rita González Hesayne**
**Azul - Bs. As.**

**A Matías Diez le contesta, también:**
**Juan José Mallada - Montevideo - Uruguay**

Hola, amigos de Action Games:
Me llamo Germán Meynet y tengo una Megadrive. Les cuento que colecciono Action desde la N° 1 y me parece la mejor revista de videogames..
Ahora respondo al desafío de Adriano Varoli:
Saltá de rama en rama, procurá matar los enemigos si no, fuiste. Cuando vengan las piedras rendondas subite y así podrás trepar a las ramas altas.
Al final vendrá un pájaro, esquivale las piedras y cuando se pare al costado, pegale un mazazo.
Ahora les doy unos trucos:
Mortal Kombat: cuando diga Start, Options, hacé ↓ ↑ ← ←, A, → ↓ y aparecen cheat enabled.
Splatterhouse 3
passwords
Stage 2: reisor
Satge 3: ETLUB
Stage 4: TEICROH
Stage 5: Ruante (o Ruatnc o quien sabe qué)
Stage 6: Phenic
Chau gamemaníacos y ¡Aguante Action!
PD: por favor, publiquen la carta ya que es la 3a. que mando.

**Germán Meynet**
**Río IV - Córdoba**

**Contestan también a Adriano Varoli:**
**Diego Vidal - Bs. As.** **Lucas Boranovic - Bs. As.**
**Gonzalo Almendro - Bs. As.**

## MORTAL KOMBAT 2
### GOLPE MORTAL DE REPTILE
**2 para atrás - abajo y puño abajo**

**Pablo Salguero**
**Capital Federal**

## QUEDAN ESTOS DESAFIOS

**Juan M. Camargo - Gral Madariaga**
Con este juego es el problema que tengo con los códigos que pusieron en el top secret del número 7. Conseguí llegar al quinto caso pero no tengo las direcciones, voy a la 8ª y C, de ahí a la 9 y D y ahí pierdo y si pueden, ¿en qué lugares puedo conseguir 2 First-Aid y varios Teargas en el 5° caso? Si me ayudan desde ya gracias, de paso ahí les tiro algunos trucos.

**Fernando Burek - Posadas - Misiones**
Necesito algún truco de Chacan para recuperar energía sin usar la magia de la salud.

**Maximiliano Calderón- Capital**
Quisiera saber el sound made del Ninja Gaiden.

## RESPUESTAS DE ACTION GAMES

**Para Martín Zarza:**
No tenemos todavía novedades.
Nosotros premiamos a la Mega CD como mejor consola en 1993.

**Para Miguel S. Aguilera:**
Los precios son muy distintos según el negocio, creemos que te conviene más la Mega CD.

**Para Daniel Díaz:**
Si, sos socio del Club de Action.

**Para Ricardo A. Jacobsohn:**
También, estás asociado.

AGUANTEN GAMEMANIACOS
AGUANTE
ARGENTINA

# WINNERS

## ESTOS SON LOS Nº1 DEL VIDEOGAME

Pablo Gastón Girge
Quilmes

Federico Coda Zavetta
Casilda - Santa Fe

Juan Pablo Boccardo
Córdoba

Justín Boccardo
Córdoba

Martín Vera
Catamarca

Ivan Alexis Ivanof
Vicente López

Gabriel A. Laureiro
Merlo - Buenos Aires

Daniel Cardozo Hasson
Mar del Plata

Maximiliano Bustelo
Capital

Adrián Royo
Capital

Jorge Amar
San Isidro

Mauro Albornoz
Haedo

Darío Diament
Martínez

John Mayan
Haedo

Gonzalo A. Gerona
Capital

Juan P. Diaz Orban
Capital

Germán Romanín
Lanús Oeste

Horacio R. Zon
Lanús Oeste

Daniel R. Soto
Gral. Sarmiento

Santiago Vanina
9 de Julio

Tomás Domínguez
Capital

Leandro S. Gómez
Avellaneda

Adrián I. Romero
Capital

Santiago R. Pinto Guerrico
Capital

Santiago Devia
Capital

Ricardo Braña
Capital

Adrián García
Bahía Blanca

Pablo Agüero
Esperanza - Santa Fe

Javier Llorens
Mar del Plata

Mariano Mera
3 de Febrero

Diego De Carlo
Capital

Sebastián Callejas
Capital

Pablo G. Castillo
Ituzaingó

Fernando A. Ferro
Ezpeleta

Rodrigo A. Lorenzo Durán
Avellaneda

Damián Bulbulián
Ituzaingó

Maximiliano Devolder
Capital

Gustavo Gabriel Rago
Capital

Luis T. Storani
Córdoba

Luciano R. Monti
Avellaneda

Israel Rog
Capital

Osvaldo Ivan Aparicio
Mar del Plata

Alejandro Peinó
Capital

Leandro Suárez
Río Negro

Gabriel Granda Pastor
Quilmes

Diego D. Amaral Franco
Quilmes

Silvio Tapia
Mendoza

Gerardo Diego Germán
Capital

Javier E. Seitz
Caseros

Lucas E. Rinaldi
Haedo

Gustavo E. Lucero
Santa Fe

Fernando Cacurri
Capital

Mariano Lucero
Mendoza

Lucas Fiszman
Olivos

Federico Segovia
Capital

Javier S. Flores
Remedios de Escalada

Juan Manuel Lanza
Capital

Maximiliano Romero
Capital

Adrián G. Alvarez
Moreno

Diego Seoane
Capital

Eduardo Brussa
Montevideo - Uruguay

Fabricio Scrollini Méndez
Maldonado - Uruguay

Claudio Galarza
Capital

Iván Inchausti
Mar del Plata

Hernán Diego Nicoletto
Rosario - Santa Fe

Fernando G. Zapiola
San Isidro

Nicolás Olivero
La Plata

Juan Pablo Picasso
Capital

Sebastián Mezio
Misiones

Pablo Rodrigo Sánchez
Santa Cruz

Federico Apabloza
Neuquén

José S. Plano
Santa Fe

Carlos Fernandez
Capital

Guillermo Tomoyose
Capital

Matías A. Diez
Tandil

Marcelo Garacotch
V. Alsina

Mariano Felipe Raverta
Lomas de Zamora

Gastón Defilippis
Caseros

Luciano A. Sabini
Bs. Aires

Mariano Casalini
Beccar

Jorge A. Friedman
Capital

Jorge Mansilla
Capital

Pablo Parrilla
V. Constitución - Santa Fe

Cristian A. Loza
Bs. Aires

Javier L. Zapata
S. Lorenzo - Santa Fe

Mario H. Cousté
Bs. Aires

Sergio L. San Martín
Capital

Juan Pablo Lorendeau
Salta

Diego Carrizo
Berazategui

Marcelo D' Ercoli.
Casilda - Santa Fe

Pablo G. Ayala
Avellaneda

Juán Pablo Fabrissín
Reconquista - Santa Fe

Carlos D. Martínez
Capital

Juan Pablo Díaz Orban
Vicente López

Maximiliano R. Novello
Bs. As.

Leonardo Barros
Villa Elisa

Pablo Segade
Capital

Leonardo J. Pütz
Corrientes

Hernán Alvarez
Capital

Luciana Fons
Bs. Aires

Fernando J. Bibbó
Mar del Plata

Ramiro Bolaño
Capital

Cristian Dornini
Córdoba

Hernán Manrique
Castelar

Mariano Potetti
9 de Julio

Ariel H. Sotomayor
Capital

José E. Vazquez
Bs. Aires

Omar Zurita
Bs. Aires

Darío Britos
San Luis

Guido Pancaldi
Bs. Aires

María Laura Pascuero
S. S. de Jujuy

Javier H. Pilotti
Capital

Guillermo O. Cortina
Trelew - Chubut

M. de los Angeles Suarez
Bs. Aires

Joaquín M. Fernandez
Bahía Blanca

Leandro D. Magliola
Bs. Aires

Lucas Ríos
Bs. Aires

Mauro A. Colombini
Santa Fe

Guillermo Sanchez
Rosario - Sta. Fe

Adriano Varoli
Godoy Cruz - Mendoza

Rolando Aragüez
Santa Fe

José L. Inchauspe
Capital

José A. Culzoni
Bs. Aires

Simón S. Reigada
Bs. Aires

Christian Castellanos
Capital

Rafael Elizalde
Bs. Aires

Hernán Sosa
Capital

Roberto H. Santucho
Bs. Aires

Juan Belink
Capital

Lucas Lavie
Capital

Daniel Antunez
Capital

Diego Martinez
Bs. Aires

Gabriel Pulvirenti
Buenos Aires

Diego H. Aranés
Bs. As.

Martín Mazzini
Bs. As.

Mauro Drisas
Bs. As.

Patricio B. Lynn
Bs. As.

Sebastián Riadigos
Bs. As.

Fernando Ariel Gómez Coré
Paso de los Libres - Corrientes

Ignacio José Mosca
Bs. As.

Leonardo Defilippis
Bs. As.

Angel S. Silva
Bs. As.

Guillermo J. D'Andrea
Bs. As.

Alejandro Abelleira
Capital Federal

Sergio Zamorano
Bs. As.

Pablo Federico Moreira
Bs. As.

Ricardo A. Jacobsohn
San Rafael - Mendoza

Luciano M. Didyt
Bs. As.

Patricio Sosa
Rosario - Santa Fe

Mariano Javier Jamsech
Puerto Madryn - Chubut

Gabriel Grando
Bs. As.

Jerónimo Moretti
Bs. As.

Alejandro Nicolás Gábor
Bs. As.

Hernando Arlelo
Bs. As.

Sergio Pablo Domich F.
Capital Federal

Hernán G. Quiroga
Córdoba

María Rita Gonzalez Hesayne
Azul - Bs. As.

Juan José Mallada
Montevideo - R. O. U.

Germán Meynet
Río IV - Córdoba

Diego Vidal
Bs. As.

Gonzalo Almendro
Bs. As.

Lucas Boranovic
Bs. As.

Pablo Salguero
Capital

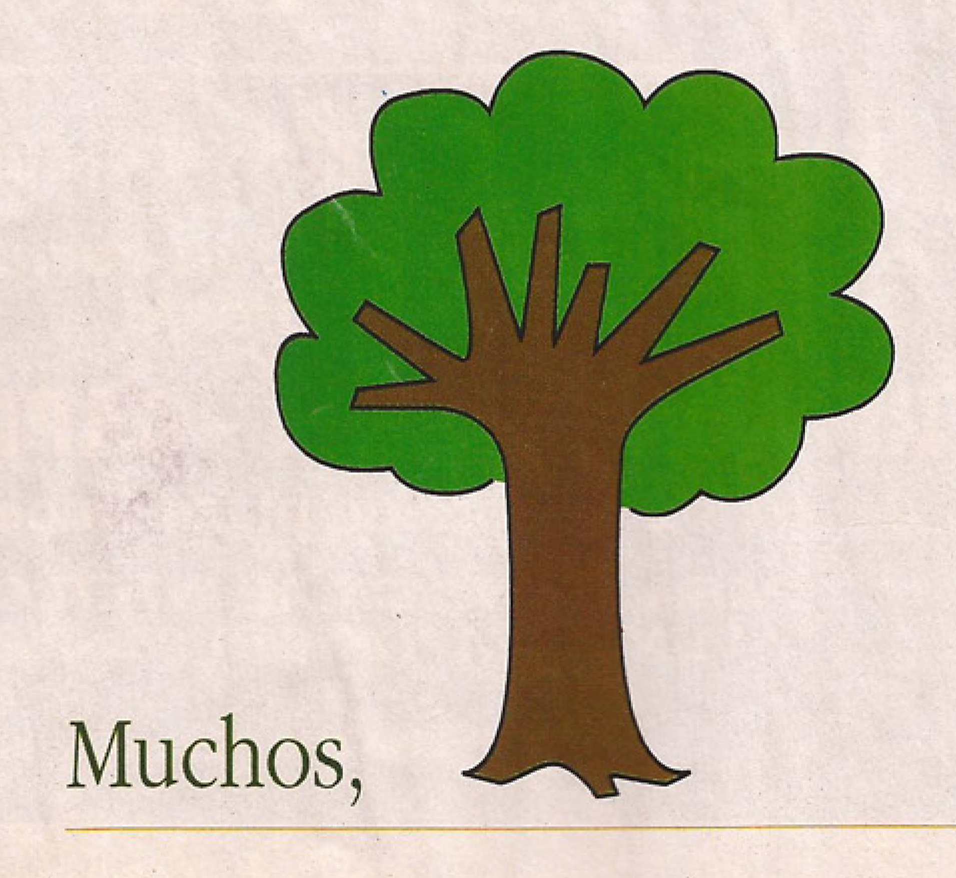
*Ya hay 163 WINNERS a los que les sobra aguante.*

**¿Cómo, vos no figurás?**
**¡Lo que te devoraste hermano!**
**Vencé el Desafío y anotá tu nombre en la lista de los Nº1.**

*Los winners que se incorporaron este mes ganaron, todos, una remera de Action Games. Comuníquensé con Action al 951-6239.*



Muchos sabemos dibujar un árbol



Muchos, también, sabemos pintarlo



Pero... Cuántos sabemos cuidarlo ?

ACTION GAMES *Por una vida sin Game Over*

# market place











# market place



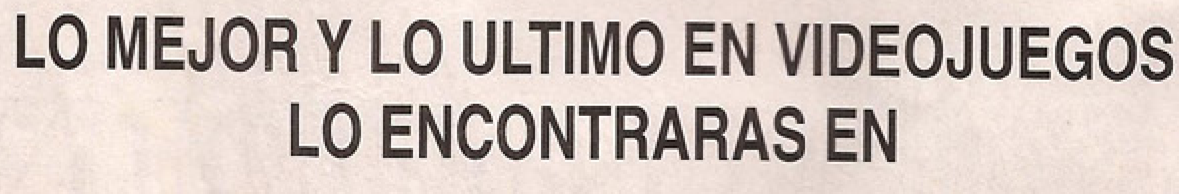

VENTA
DE REVISTAS ATRASADAS
Y REMERAS UP, PLAY IT

**Azcuénaga 24, 2º piso, of. 4, Capital-**
**Lu. a Vi de 10 a 13 y 14 a 17**

# 951-6239




LO MEJOR Y LO ULTIMO EN VIDEOJUEGOS
LO ENCONTRARAS EN







***VENTA - CANJE - ALQUILER***

GENESIS - SEGA CD - GAME GEAR - MENACER - GAME BOY
SUPER NINTENDO - SUPER SCOPE - PANASONIC 3DO

***GRAN VARIEDAD EN CARTUCHOS Y ACCESORIOS***

NBA JAM - BARE KNUCLE III - SONIC III - BUGS BUNNY - FIFA SOCCER
MEGAMAN X - MORTAL KOMBAT CD - Y LO QUE SE TE OCURRA

***ENVIOS AL INTERIOR***

**FLORIDA Y PARAGUAY - GALERIA DEL SOL - TEL.: 313-9604**
**SABADOS ABIERTO DE 10 A 18Hs.**

# market place

31/22 publicidad - MDP

En Rosario y en Mar del Plata

todos juegan y vos también.

Todas las novedades en
FAMILY GAME
SUPER NINTENDO
SEGA

Todas
las máquinas

Joysticks
y accesorios

Service
Especializado

Alquiler,
venta y canje

Más de 1000
títulos en stock

Garantía
por 1 año

# GAMELAND

**Mar del Plata**
Av. Luro 2976 / Local Nº 8 / 2º Piso / Of."A"
Tel/Fax: (023) 28343 / Tel/Fax: (023) 93856

**Rosario**
San Nicolás 1111 / Tel/Fax: (041) 307894
San Martín 861 / Gal. del Paseo / Local 19
Mitre 939 / Gal. Mercurio / Local 10 y 11


BIT
ARGENTINA
Te acerca
el futuro.
Sin olvidarse
del presente.
BITGAME
CLUB
Florida 728, Tel. 393-5176
Cabello 3669, Tel. 802-0257
BIT
ARGENTINA
Av. Independencia 3485/7 Buenos Aires.(1225)Tel. 97-0428 957-3080
Ahora podés comprar tus consolas, videogames y accesorios llamando al 802-0257 - 393-5176
ATARI
JAGUAR
GAME GEAR
Nintendo
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY
VISA - ARGENCARD - MASTER CARD - DINERS - CREDENCIAL - CARTA FRANCA - BANELCO - AMERICAN EXP